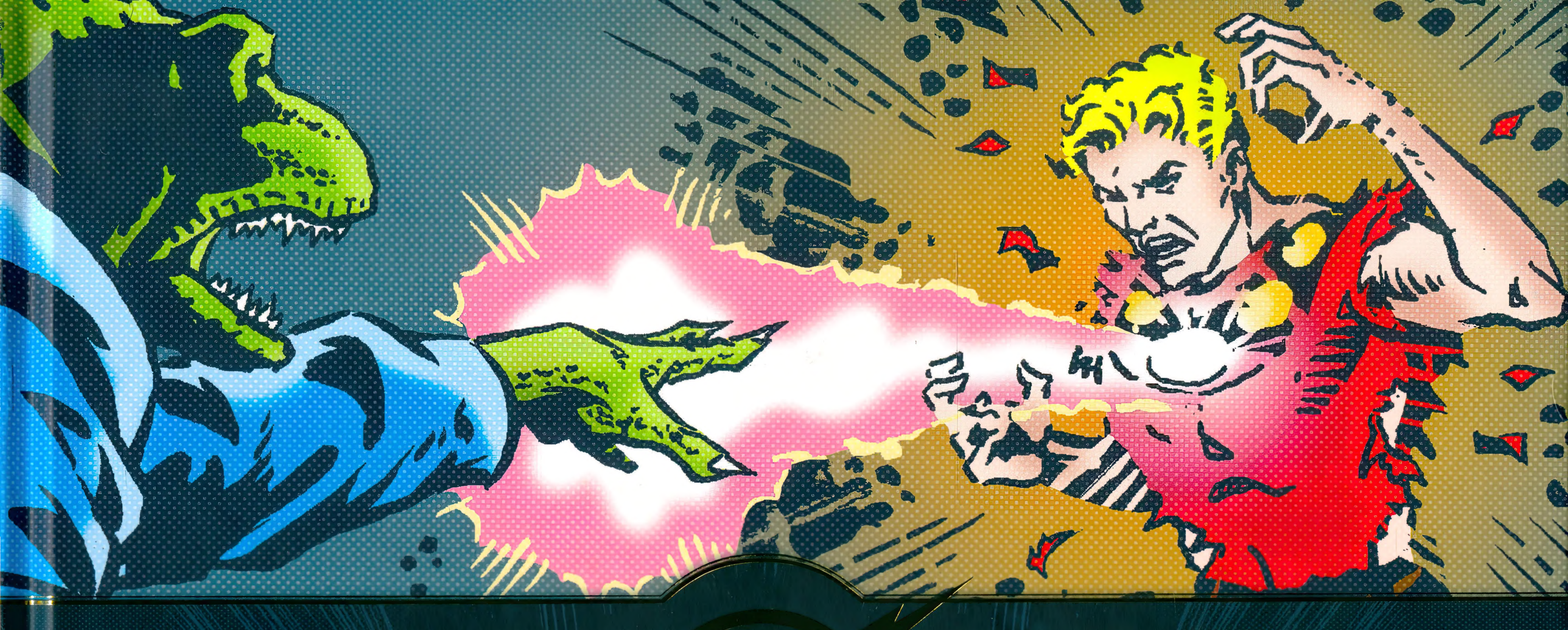


FLASH GORDON

JIM KEEFE

PÁGINAS DOMINICALES DEL 10 DE ENERO DE **1999** AL 5 DE NOVIEMBRE DE **2000**

SALVAT

JIM KEEFE

PÁGINAS DOMINICALES DEL 10 DE ENERO DE **1999** AL 5 DE NOVIEMBRE DE **2000**

SALVAT

© 2024, Editorial Salvat, S.L.
© 2024, King Features Syndicate TM Hearst Holdings, Inc.

Edición, dirección y coordinación
Editorial Salvat, S.L.
C/ Amigó, 11, 5a planta.
08021 Barcelona, España.

Realización editorial, diseño de cubierta y rotulación
Gasp!

Traducción
Sergio Colomino

ISBN obra completa: 978-84-471-5973-4
ISBN: 978-84-471-6416-5
Depósito legal: B 21162-2022
Printed in Spain

Servicio de atención al cliente (solo para España)
Para cualquier consulta relacionada con la obra:
Tel.: 900 842 421, de 9 a 19 h, de lunes a viernes.
Correo: Editorial Salvat
Departamento de atención al cliente
Apartado de Correos 1025.
Web: www.salvat.com
E-mail: infosalvat@mail.salvat.com

Departamento de suscripciones (solo para España)
Tel.: 900 842 840, de 9 a 21 h, de lunes a viernes.
Web: www.salvat.com

Distribución España
Logista Publicaciones
C/ Trigo 39, Polígono industrial Polvoranca
28914 Leganés (Madrid)

Distribución Argentina
Distribuidor en CAP y GBA: Distribuidora Rubbo
Río Limay 1600, C.A.B.A.
Tel.: 4303 6283/ 6285

Distribuidor en Interior
Distribuidora General de Publicaciones S.A.
Alvarado 2118 C.A.B.A.
Tel.: (11) 4301-9970
E-mail: dgp@dgpsa.com.ar

Importación y distribución México
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco n.º 435
Col. San Juan Tlihuaca (Azcapotzalco)
CP 02400 Ciudad de México
Tel.: 52 30 95 00

Importación y distribución Perú
PRUNI SAC
Av. Nicolás Ayllón 2925, local 16A
El Agustino - Lima
E-mail: suscripcion@pruni.pe
Tel.: (511) 441-1008

Nota de los editores
Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar, escanear o hacer copias digitales de algún fragmento de esta obra. Está prohibida cualquier forma de comercialización individual y separada de la obra editorial fuera de los canales habituales de los editores que figuran en los créditos de los fascículos. El editor se reserva la posibilidad de modificar el orden y/o la periodicidad, si las circunstancias así lo exigieran. En caso de aumento significativo de los costes de producción y transporte, el editor puede verse obligado a modificar sus precios de venta. La norma del editor es utilizar papeles fabricados con fibras naturales, renovables y reciclables a partir de maderas procedentes de bosques que se acogen a un sistema de explotación sostenible. El editor espera de sus proveedores de papel que gestionen correctamente sus demandas con el certificado medioambiental reconocido.

Nota para los lectores
Esta edición completa de los cómics de prensa de *Flash Gordon* publica, por un lado, las páginas dominicales en color y, por otro, las tiras diarias en blanco y negro, siempre en orden cronológico. Las entregas dominicales tienen su propia línea argumental, así como las diarias, cuyo argumento no se interrelaciona con las dominicales. Solo durante un periodo, entre 1973 y 1974, la historia continúa de las dominicales a las diarias. En este caso, esas aventuras aparecerán en los tomos de las páginas dominicales.
Hemos intentado ser lo más fieles posible tanto en los diálogos como en la presentación original de páginas dominicales y tiras diarias. Es por ello que, por un lado, se respetan los textos del resumen de la historia, así como el "continuará" que aparecía al final de las dominicales. Al mismo tiempo, nos hemos mantenido fieles a los textos originales, que en algunas ocasiones pueden incluir representaciones negativas y/o maltrato de personas o culturas. Somos conscientes de este hecho, pero hemos preferido dejar los textos tal y como están por un respeto a la reproducción fiel e histórica de estos cómics.

La información histórica complementaria del dosier de este tomo ha sido proporcionada por Salvat y, como tal, no refleja necesariamente las opiniones de la marca Flash Gordon.

SALVAT
POR EL MEDIO AMBIENTE

Editorial Salvat
se compromete a
preservar el medio
ambiente.
Más información sobre
nuestros compromisos.

¡CADA MEDIDA QUE ADOPTAS TAMBIÉN CUENTA!

OTRAS *COMIC STRIPS* DE CIENCIA FICCIÓN *MADE IN USA*

La ciencia ficción, como género, no se implantó hasta la década de los años veinte en la literatura, y más concretamente en la literatura popular. Por supuesto, mucho antes hubo obras relacionadas con las ciencia y/o con la ficción, en muchos casos relacionadas con viajes interplanetarios, como los viajes a la Luna que aparecen en *El otro mundo* (Cyrano de Bergerac, 1657-1662) o en *Las aventuras del Barón Münchausen* (Rudolf Erich Raspe, 1875), aunque un gran escritor del género, Isaac Asimov, y un excelente divulgador científico, Carl Sagan, coinciden en que la primera obra estrictamente de ciencia ficción sería *Somnium* (Johannes Kepler, 1634), que también describe un viaje a la Luna, pero con una cierta preocupación científica. Por supuesto, escritores como Mary Shelley (*Frankenstein o el moderno Prometeo*), Jules Verne (*De la Tierra a la Luna*) o H. G. Wells (*La máquina del tiempo*, *La guerra de los mundos*) están entre los más preclaros iniciadores del género, tanto por la mezcla entre "ciencia" y "ficción" de la primera, como por la impronta imaginativa del segundo como por las preocupaciones sociales de orientación científica del tercero.

En todo caso, el término específico de "ciencia ficción" fue acuñado en 1926 por Hugo Gernsback, escritor y editor, que lo incluyó en la revista *Amazing Stories*, una publicación de relatos estrictamente dedicados al género. A partir de ahí, al menos a nivel literario, la ciencia ficción sería un reclamo popular importante, que no tardó en llegar al cine y a los cómics.

Llega *Buck Rogers*

Antes de la publicación de la primera *comic strip* de ciencia ficción en la prensa estadounidense (tema que nos ocupa), mencionaremos la serie *Little Nemo in Slumberland*, escrita y dibujada por Winsor McCay entre 1905 y 1914 y entre 1924 y 1927, que, sin ser de este género, incluyó suficientes elementos "fantásticos" como para ser uno de sus precedentes. Entrando de lleno en el tema que nos ocupa, la ciencia ficción llegaría de pleno a las viñetas con *Buck Rogers in the 25th Century A.D.*, una adaptación al cómic de la novela corta de Philip Francis Nowlan aparecida en 1928 en *Amazing Stories*. Sería, además, una de las primeras *còmic strips* de grafismo realista, aparecida como tira diaria el 7 de enero de 1929. El argumento de la novela captó el interés del productor John F. Dille, siempre a la búsqueda de generar nuevas tiras de prensa. Dille contactó con Nowlan y

Frank R. Paul ilustró la portada del número de agosto de 1927 de Amazing Stories, *donde se publicó, entre otras narraciones, una parte de* La guerra de los mundos, *de H. G. Wells*

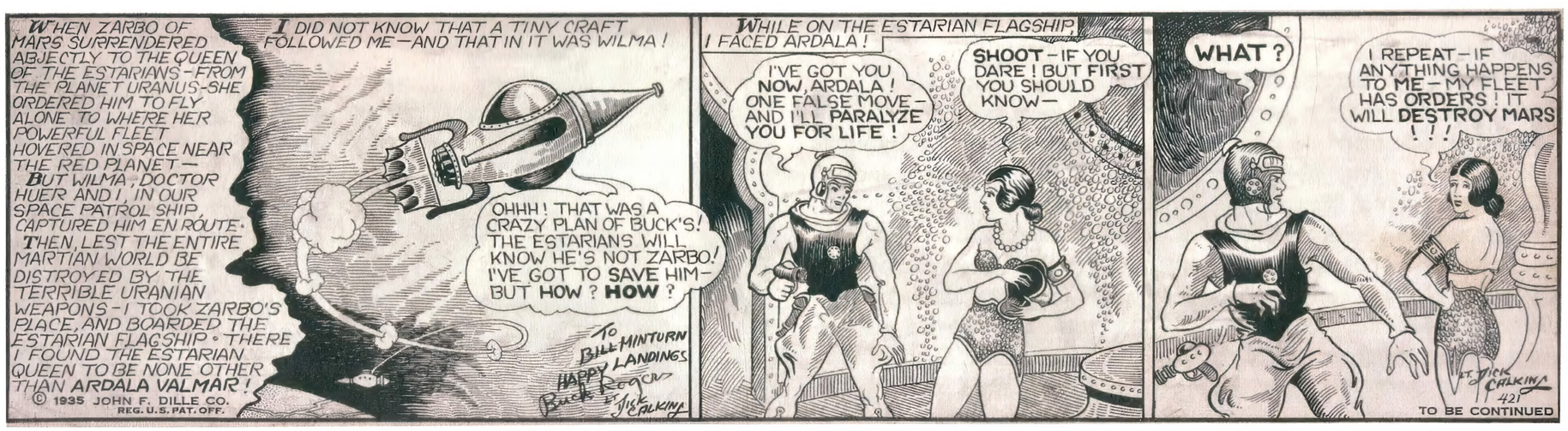
La primera página dominical de Little Nemo in Slumberland, *de Winsor McCay (15 de octubre de 1905), ya deja clara la presencia de elementos fantásticos*

le propuso trasladar su novela corta al cómic. Dicho y hecho, contó como dibujante con uno de los artistas de su plantilla, Dick Calkins, un dibujante de páginas deportivas que sirvió en el Cuerpo Aéreo del Ejército durante la I Guerra Mundial (y que firmaría sus dibujos como `teniente Dick Calkins´). Inicialmente, fue sindicada en 47 periódicos, pero en 1934, en su mejor momento, llegó a ser publicada en 287 rotativos estadounidenses y traducida a dieciocho lenguas. Calkins era, eso sí, un dibujante tosco: de grafismo limitado, sus figuras eran bastante estáticas y su puesta en escena digamos que "primitiva". La tira retoma desde el inicio el argumento de la novela de Nolan: Buck Rogers queda "congelado" durante cerca de 500 años en una mina y despierta en 2429. Ante su sorpresa, aparecen naves propulsadas por cohetes, cinturones antigravedad, piratas espaciales, ciudades submarinas y pistolas de rayos, elementos que por vez primera se veían en una tira de prensa, por cierto. Así, Rogers descubre que Estados Unidos (y el resto del mundo) ha sido conquistado por unos terribles asiáticos, aliándose rápidamente con la hermosa Wilma Deering y el doctor Huer para formar parte de la resistencia. En su trayecto, Rogers se cruza con razas de alienígenas tan variopintas como los Hombres-Tigre de Marte, los Asteritas o unos robots conocidos como Mekkanos. Si algo de esto les suena, les recordaré que precisamente el éxito de *Buck Rogers* fue el detonante para que King Features Syndicate le encargase a Alex Raymond una nueva *comic strip* fantacientífica, que no sería otra que la *space opera Flash Gordon*.

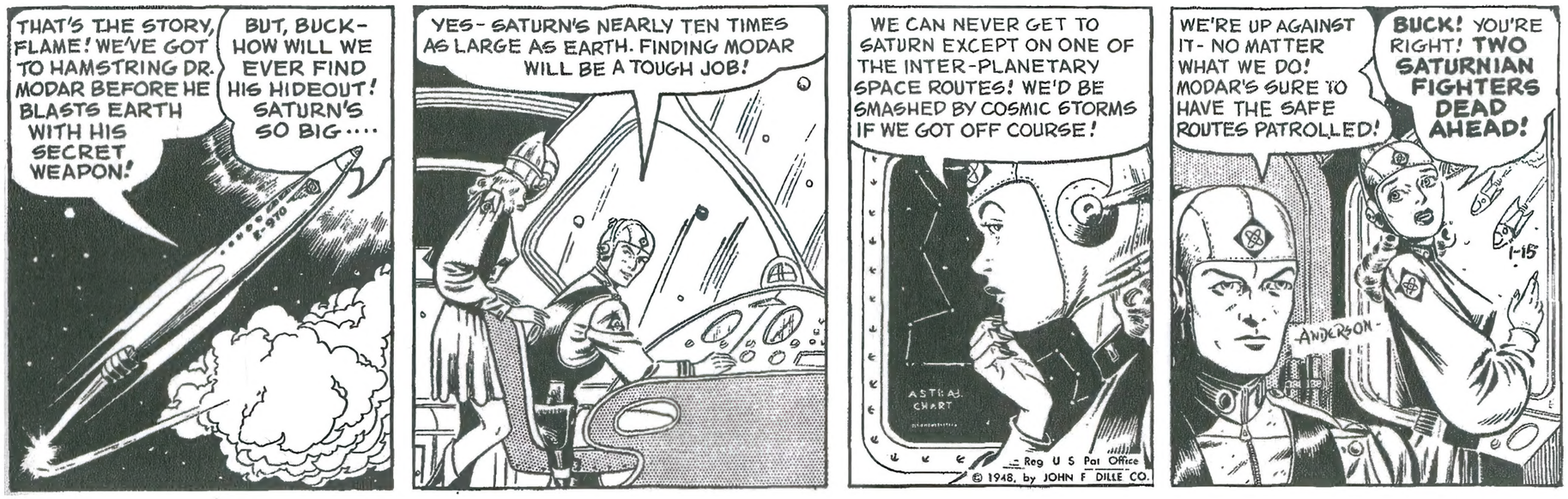
Buck Rogers sería publicada hasta 1967, con la colaboración, además de los mencionados, de autores como Rick Yager, Murphy Anderson o George Tuska. El lanzamiento en 1979 de un largometraje y de una serie televisiva revive la *strip*, publicándose entre 1979 y 1983 con guiones de Jim Lawrence y Cary Bates y dibujos de Gray Morrow y Jack Sparling. Otra tira surgida al amparo del éxito de esta fue *Jack Swift and His Rocket Ship*, escrita por Cliff Farrell y dibujada por Hal Colson entre 1930 y 1934.

Un hombre primitivo que viaja en el tiempo

Quizá no le suene, entre otras razones porque solo fue publicada en España en 1964, pero *Alley Oop* es una de esas *comic strips* de larga vida, que creada en 1932 por Vicent T. Hamlin sigue publicándose, hoy en día realizada por Joey



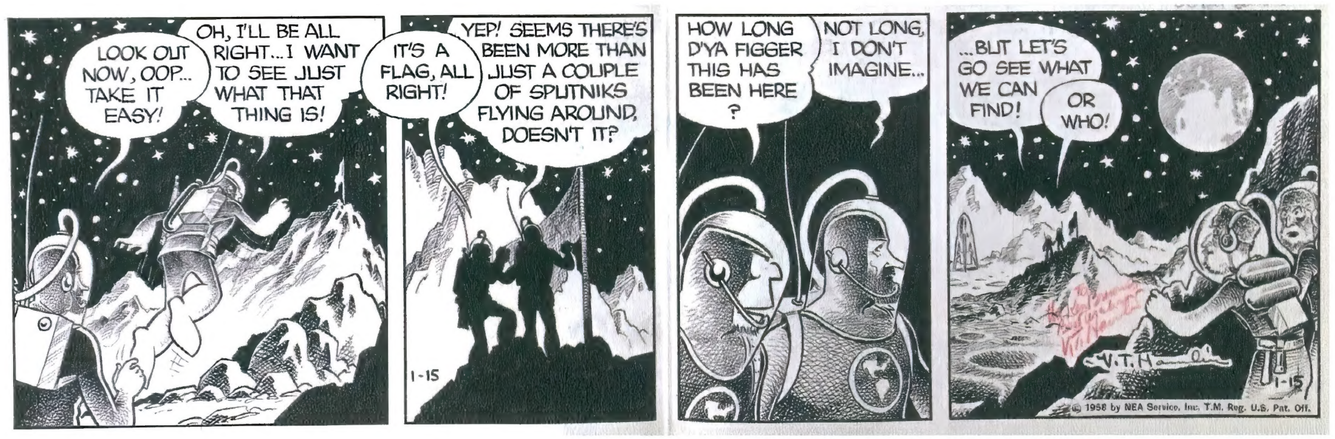
Tira diaria de Buck Rogers in the 25th Century, *de Philipe Francis Nowlan (guion) y Dick Calkins (dibujo), publicada en 1935; la imaginería gráfica de la ciencia ficción hacía su aparición en las* comic strips



Murphy Anderson dibujó Buck Rogers *entre 1947 y 1949 y 1958 y 1959; tira diaria del 14 de enero de 1948, escrita por Bob Barton*

Alison Sayers y Jonathan Lemon. De entrada, no debería parecer una saga de ciencia ficción: está ambientada en la Prehistoria y su protagonista, el del título, es un hombre de la Edad de Piedra, un tipo robusto que vive en el reino de Moo, que sostiene su hacha de piedra, viste exclusivamente con un taparrabos y tiene como mascota a un dinosaurio, Dinny.

Pero es que en 1939 entra en escena un recurso argumental que amplía su espectro narrativo: aparece un científico del siglo xx, el doctor Elbert Wonmug, inventor de una máquina del tiempo. Así, Oop se traslada al siglo xx, donde comparte aventuras con Wonmug, pero también a otros periodos de la Historia, como el Antiguo Egipto o la Inglaterra del Rey Arturo y de Robin Hood. Es más, viajará también al espacio, a Venus y a la Luna, e incluso a una Tierra paralela. Por tanto, se merece al menos esta mención.



Alley Oop, el hombre primitivo creado por V. T. Hamlin, también estuvo en la Luna; tira diaria del 15 de enero de 1951

La sombra de *Buck Rogers*

La estela de *Buck Rogers* es alargada; tanto, que sirve también como referente para el nacimiento de otra popular *strip* del género, *Brick Bradford,* concebida en 1933 por el guionista William Ritt y el dibujante Clarence Gray. Publicada hasta 1987, pasó también por las manos de Paul Norris (de 1952 a 1987), un excelente dibujante que colaboraría en el *Flash Gordon* de Dan Barry en las *daily strips* de 1953 y 1954. Producida por King Features Syndicate, no llegó a alcanzar el éxito de *Buck Rogers* ni de la más popular e icónica *Flash Gordon,* pero tiene sus virtudes. Al principio, Brick Bradford era un aviador pelirrojo (luego se tiñó de rubio), cuyas aventuras se centraban en temas "terrestres", digamos, aunque poco a poco Ritt y Gray lo llevaron al terreno de la fantasía y la ciencia ficción, nada extraño si pensamos que el guionista, Ritt, era un gran admirador de escritores como H. G. Wells, Edgar Rice Burroughs o Abraham Merritt. O sea, que *Brick Bradford* pasó pronto a ser una saga de viajes espaciales, civilizaciones perdidas, villanos intergalácticos, robots y mundos subatómicos. Clarence Gray, su primer ilustrador, era, por cierto, un dibujante de grafismo realista elegante, que poseía buen tino para la puesta en escena y destacaba por su capacidad imaginativa a la hora de idear ambientes fantásticos. A pesar de ser, por decirlo de alguna manera y como apuntaba antes "la tercera en discordia" en cuanto *strips* de ciencia ficción se refiere, no perdamos de vista que sobrevivió a la friolera de 54 años. Fue reeditada en diversos *comic-books* y revistas entre 1937 y 1992 y adaptada al cine en un serial de Columbia Pictures en 1947.

Superman

El éxito de *Flash Gordon* (aparecida, recordemos, el 7 de diciembre de 1934) llegó a desbancar a *Buck Rogers*, y en 1935 el trabajo de Don Moore y de Alex Raymond ya se había convertido en un claro referente a imitar, como lo harían de forma bastante básica las *strips Dash Dixon* (de H. T. Elmo y Larry Antoinette, 1935-1939) o *Don Dixon and the Hidden Empire* (Bob Moore y Carl Pfeufer, 1935-1941).

Un pequeño paréntesis. No sé si *Superman* puede considerarse una *comic strip* de ciencia ficción, pero aun perteneciendo al género de los superhéroes, convengamos en que posee elementos de "ciencia" y de "ficción". Tras la popularidad del personaje en el *comic-book Action Comics* (1938), la serie de Jerry Siegel y Joe Shuster tuvo su versión en tira de prensa. Curiosamente, hacía tiempo que ambos autores habían intentado que el McClure Syndicate les comprara la idea, que había sido rechazada.

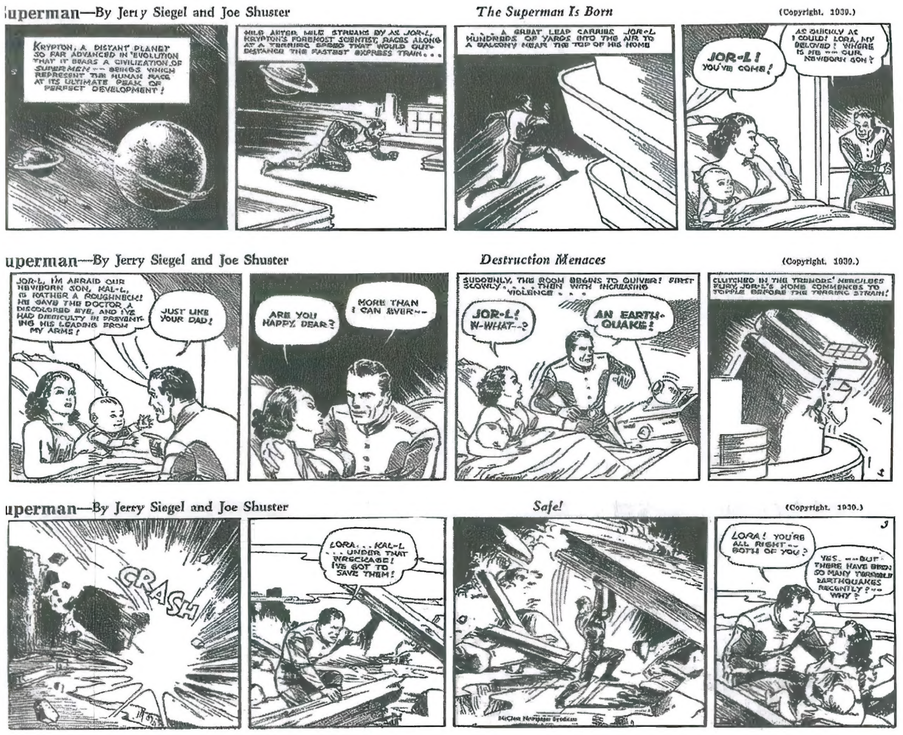
Un estilo elegante y cuidado; dominical de Brick Bradford *del 16 de abril de 1944, con guion de William Ritt y dibujos de Clarence Gray*

Las tres primeras tiras diarias de Superman *(16 al 18 de enero de 1939), realizadas por Jerry Siegel y Joe Shuster, que así vieron cumplido el sueño de publicar una* comic strip

Sunday page *de* Superman *del 10 de septiembre de 1950, escrita por Jack Schiff y dibujada por Wayne Boring, que fue el ilustrador de esta* strip *entre 1942 y 1966*

Hasta el 16 de enero de 1939, con Superman en la cresta de la ola, no consiguieron dar vida a uno de sus sueños. Inicialmente con Siegel y Shuster como autores, *Superman* sobrevivió en tiras diarias y páginas dominicales hasta 1966, con la participación de guionistas y dibujantes como Jack Schiff, Alvin Schwartz, Bill Finger (el cocreador de Batman), Leo Nowak, Jack Burnley, Wayne Boring o Stan Kaye.

Hubo una segunda tira con Superman, *World's Greatest Superheroes*, surgida a raíz del éxito de la película *Superman* (Richard Donner, 1978), que con autores como Martin Pasko, Paul Levitz, George Tuska, Vince Colletta o Sal Trapani fue publicada entre 1978 y 1985; en este caso, el Hombre de Acero compartió protagonismo con superhéroes y superheroínas como Batman, Robin, Aquaman, Wonder Woman, Green Lantern, Black Canary, Flash o Black Lightning.



Una novela, dos tiras

En su momento (primer tomo de esta colección), dijimos que Alex Raymond había basado una parte del argumento de *Flash Gordon* en la novela *When Worlds Collide*, de Edwin Balmer y Philip Wylie (publicada en 1933). Pues bien, la *comic strip Speed Spaulding* (1940-1941) se basa precisamente en esta novela, y aunque acreditados como guionistas Balmer y Wylie, la adaptación corrió a cargo de un guionista anónimo y fue dibujada por Marvin Bradley, en un trabajo más que digno que bebe de fuentes como Milton Caniff, Noel Sickles o Austin Briggs. Si *Flash Gordon*

Superman coprotagonizó la strip The World's Greatest Superheroes Present Superman. *Dominical de 1982 en la que aparece con Wonder Woman; guion de Paul Kupperberg y dibujos de George Tuska y Vince Colletta*

desvía mucho el argumento original de la novela, *Speed Spaulding* se toma también bastantes libertades. En el original, un astrónomo sueco, Sven Bronson, descubre dos nuevos planetas cuyas órbitas pasarán tan cerca de la Tierra que causarán graves daños a nuestro planeta. Un grupo de científicos, liderado por Cole Hendron, trabajan desesperadamente para construir un cohete que transporte al máximo de personas, utillajes y animales como sea posible con el objetivo de llegar a uno de esos dos planetas, Bronson Beta, que parece habitable. Al mismo tiempo, en otros países se preparan más naves para abandonar nuestro planeta. Finalmente, los estadounidenses lanzan al espacio dos cohetes, pero parece que solo uno de ellos consigue llegar a Bronson Beta.

En la tira, todo esto en general aparece, con la salvedad de que el guionista concibe a un nuevo personaje, Speed Spaulding, un *quarterback* de futbol americano que, al saber que un grupo de científicos liderado por Gale Pendon está intentando encontrar una solución para salvar a la humanidad, empieza a investigar por su cuenta. La trama, en la *strip*, adquiere un tono romántico con la presencia de Anne Pendon, la hija del científico, y un argumento de suspense con la aparición de una banda que intenta robar los planos del cohete de Pendon. Finalmente, solo podrá despegar una nave mientras asistimos a la destrucción de nuestro planeta. Esta tira fue producida por John F. Dillie Company, el mismo *syndicate* de *Buck Rogers*.

Una década prodigiosa

La década de los años cincuenta fue muy fructífera en el terreno de la ciencia ficción. El género revivió como nunca antes, especialmente en Estados Unidos, quizá por la situación geopolítica del país, en plena Guerra Fría y con la teórica amenaza interna del comunismo, quizá por el interés que despertaron los avances científicos. En literatura, y aparte del trabajo de escritores como Arthur C. Clarke, Robert A. Heinlein o George Orwell, el género se renovó con novelistas como Ray Bradbury (*Las Crónicas Marcianas*, 1950), Isaac Asimov (*Fundación*, 1951), Clifford D. Simak (*Empire*, 1951) o Philip K. Dick (*Lotería solar*, 1955). El cine fue otra de las grandes fuentes del género, con películas que indagaban en una posible invasión extraterrestre como *El enigma de otro mundo* (Christian Nyby y Howard Hawks, 1951), *Ultimátum a la Tierra* (Robert Wise, 1951), *La guerra de los mundos* (Byron Haskin, 1953), *La humanidad en peligro* (Gordon Douglas, 1954), *La invasión de los ladrones de cuerpos* (Don Siegel, 1956) o *Planeta prohibido* (Fred M. Wilcox, 1956). Recordemos, además, que King Features Syndicate resucitó las *daily strips* de *Flash Gordon* en noviembre de 1951 con la autoría de Dan Barry y sus ayudantes.

En esta tesitura, nacen varias *comic strips* de ciencia ficción, casi todas en la onda de la *space opera* de *Flash Gordon* y de vida en ocasiones muy limitada. Como, por ejemplo, *Tom Corbett, Space Cadet* (1951-1953), de Paul S. Newman y Ray Bailey, que parte de una idea que Joseph Greene escribió

Ed Valigursky es el autor de la ilustración de la portada de la primera edición de Solar Lottery *(AceBooks, 1955), novela de Philip K. Dick*

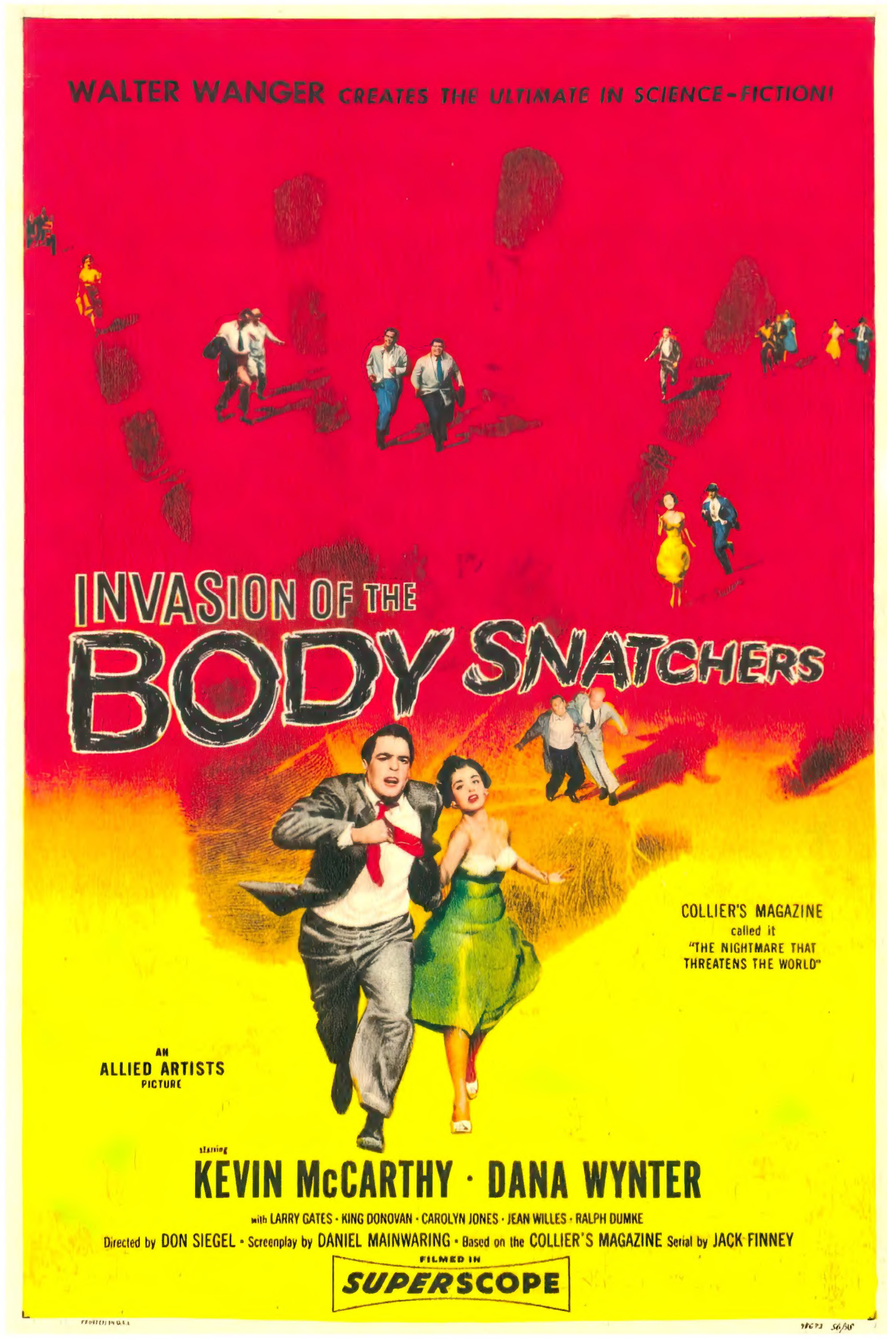
Dominical de Speed Spaulding *de 1940, ilustrada por Marvin Bradley; fue una adaptación bastante fiel de la novela* When Worlds Collide, *que también inspiró el inicio del Flash Gordon de Alex Raymond*

ion of the Body Snatchers *(*La invasión os ladrones de cuerpos*), película de 1956 gida por Don Siegel basada en el libro del amo título de Jack Finney*

en 1945 para una serie de prensa y un programa de radio que nunca llegaron a materializarse. Tom Corbett fue un personaje muy popular en la década de los años cincuenta, tanto en la televisión (con serie propia) como en las tiras de prensa como en los *comic-books*, y disfrutó de un amplio seguimiento de *merchandising* (juguetes, linternas, disfraces, relojes, canciones y una campaña importante en los cereales Kellogg's). La *comic strip* sigue los pasos de la serie televisiva; léase: a la Academia del Espacio llegan en el año 2315 tres cadetes, Tom Corbett, Roger Manning y el venusiano Astro. Su misión es convertirse en parte importante de la Gran Alianza Solar, conformada por la Tierra, Marte y Venus con el objetivo de defender la libertad de estos planetas.

La acción va desarrollándose en la academia, el crucero espacial Solaris y en diversos mundos extraterrestres situados en nuestro Sistema Solar, y todo ello muy bien dibujado por Bailey, que había sido asistente

Cartel del film The Day the Earth Stood Still *(*Ultimátum a la Tierra *en España), dirigido en 1951 por Robert Wise*

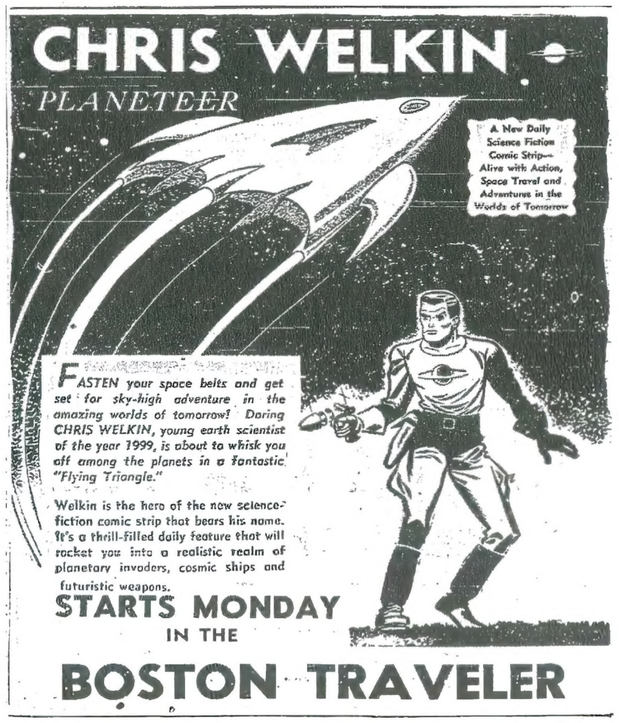


de Caniff en *Terry and the Pirates*, *Male Call* y *Steve Canyon*, lo que es bastante notable, aunque su arte lucirá especialmente en la parafernalia técnica del siglo xxv.

La era espacial

En una dinámica argumental parecida, otras tres series verían la luz en 1951 y 1952: *Chris Welkin, Planeteer* (de Russ Winterbotham y Art Samson, 1951-1964), *Twin Earths* (Oskar Lebeck y Al McWilliams, 1952-1963) y *Beyond Mars* (Jack Williamson y Lee Elias, 1952-1955) Esta última, a diferencia de las anteriores, algo más precisa en sus aportaciones científicas (se habla de asteroides con una biosfera habitable mediante manipulación gravitacional), además de presentar planetas como Venus o Marte habitados por seres inteligentes.

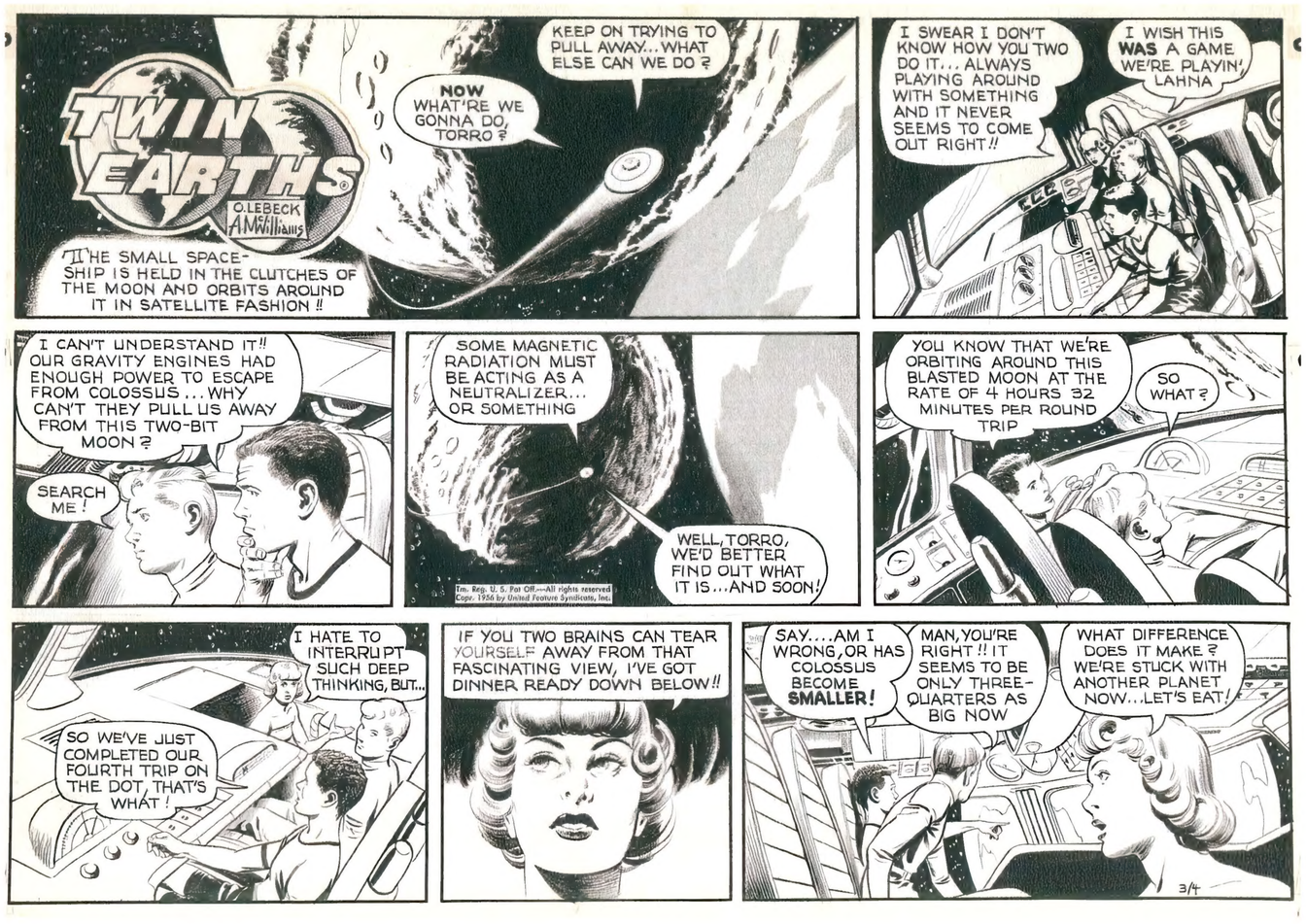
En 1958, la prensa dio a luz dos *comic strips* muy interesantes. Por un lado, *Sky Masters of the Space Force* (1958-1961), creada por los guionistas David Wood y Dick Wood y dibujada por el que sería uno de los grandes del *comic-book*, Jack Kirby. Harry Elmlark, representante del *syndicate* George



Matthew Adams, se dirigió al editor de DC Comics Jack Schiff para pedirle una serie de ciencia ficción, entre otros motivos para capitalizar el interés que había suscitado la carrera espacial con el lanzamiento en 1957 por parte de la Unión Soviética del satélite Sputnik. Schiff le pidió a los Wood y a Kirby algo así como "una tira que tratara sobre lanzamientos de cohetes y viajes a la luna", y así nació *Sky Masters of the Space Force*, protagonizada por el astronauta estadounidense Skylar Masters con, en efecto, aventuras espaciales, alunizajes y algo de espionaje y agentes dobles. La serie no llegó a los tres años de vida, pero dejó un grato recuerdo, entre otras razones por el siempre efectivo y atractivo dibujo de Kirby, que contó al inicio con Wally Wood como entintador.

Dominical de Tom Corbett, Space Cadet, *serie publicada entre 1951 y 1953 con guiones de Paul S. Newman y dibujos de Ray Bailey, muy en la linea del grafismo de Milton Caniff*

La otra *strip* es, en realidad, más de ciencia que de ficción, pero resulta francamente atractiva. Se trata de *Our New Age* y, de acuerdo, no es exactamente un cómic. Las diarias, ni de lejos: eran tiras verticales con mucho texto y algún dibujo. Pero las dominicales sí tenían la estructura

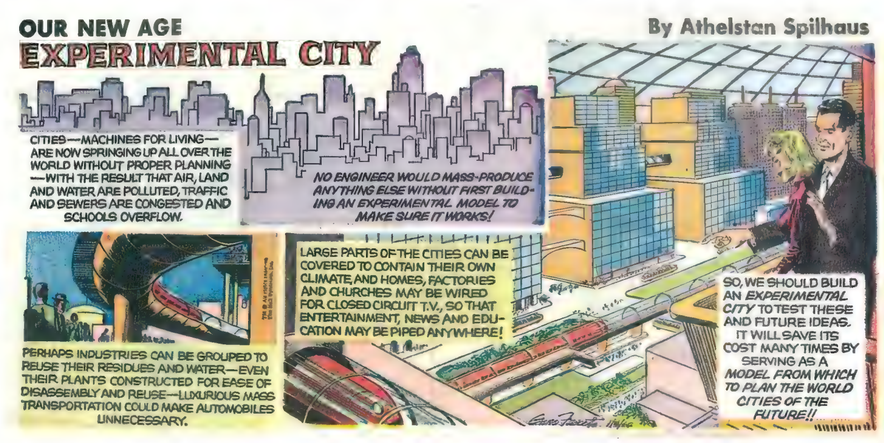


Un dibujo elegante y una ambientación espectacular; dominical de Twin Earths, *serie de Oskar Lebeck y Al McWilliams (4 de marzo de 1956)*

de una historieta, aunque no hubiera secuencias ni bocadillos, y por eso está aquí. Por eso y porque no me dirán que concebir una serie de prensa divulgativa sobre ciencia no tiene su interés, y más concretamente en 1958. Ya lo hemos dicho antes (en *Sky Masters of the Space Force*): el satélite Sputnik lanzando al espacio por la Unión Soviética había prendido la mecha del interés por el inicio de la carrera espacial, y esta serie venía a cubrir la fascinación de los lectores por eso y por la ciencia en general.

Dos promociones de prensa que anuncian la nueva strip Chris Welkin, Planeteer, *de Russ Winterbotham y Art Samson (1951)*

Jack Kirby es también el guionista de esta Sunday Page *de* Sky Masters of the Space Force *(27 de diciembre de 1959), dibujada por Kirby y entintada por Wally Wood*



Our New Age *especula con lo que podría ser la ciudad del futuro; dominical del 9 de enero de 1966 de Spilhaus y Gene Fawcette*

La gente quería saber qué estaba haciendo EE. UU. en ese terreno, y *Our New Age* venía a explicarlo de forma clara, concisa y divulgativa. Los dibujos eran inicialmente de Carl Rose y los textos estaban firmados por el científico sudafricano-estadounidense Athelstan Spilhaus, destacado inventor, geofísico y oceanógrafo, quien al recibir el encargo del presidente John F. Kennedy de la divulgación científica en la Feria Mundial de Seattle (1962), le preguntó por qué él, a lo que Kennedy respondió: "La única ciencia que he aprendido ha sido la de su cómic de prensa en el *Boston Globe*". *Our New Age* fue publicada hasta 1975.

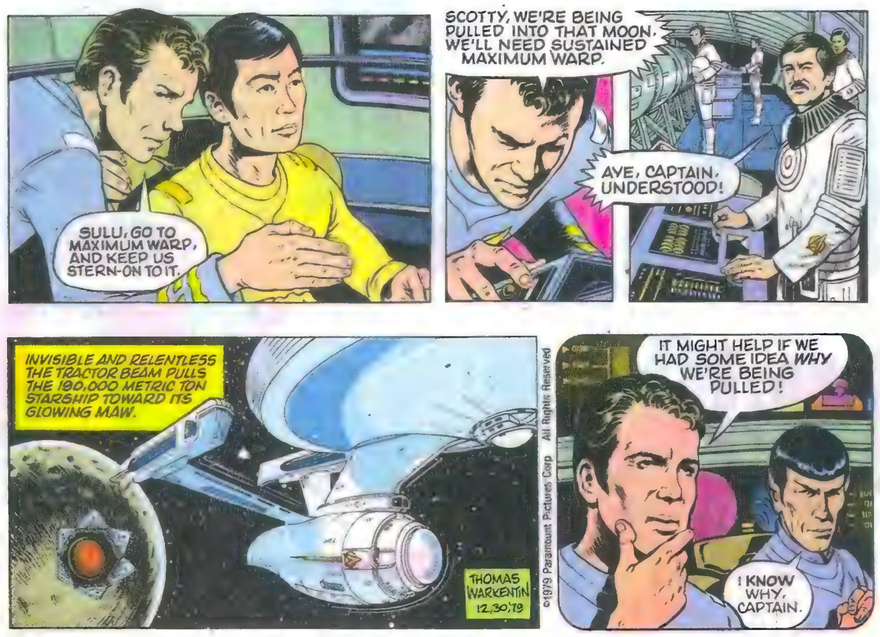
Una de las primeras dominicales de Star Hawks, *saga escrita por Ron Goulart y dibujada por Gil Kane (13 de noviembre de 1977)*

La era de las galaxias

Vamos a dar un salto en el tiempo hasta los años setenta del siglo pasado. Si hablamos de ciencia ficción, a todos nos vendrá a la memoria una saga cinematográfica que marcó esa década: *Star Wars*. Estrenada el 25 de mayo de 1977 en Estados Unidos, la primera parte de *La guerra de las Galaxias* (o sea, el *Episodio IV*) marca un antes y un después en el género, tanto en el cine como en otros medios de comunicación. El film de George Lucas desata pasiones, y dos años antes de que obtuviera su versión en los cómics de prensa aparecería *Star Hawks* (1977-1981), sin duda como respuesta al apabullante éxito de *Star Wars* pero, en realidad, no guarda más relación con ella que eso, la oportunidad y una parte del título, porque, como afirma Don Markestein en su Toonopedia: "*Star Hawks* presentaba pura acción y aventura, como los primeros cómics de ciencia ficción de Flash Gordon y Buck Rogers, en lugar de un estilo más reflexivo y moderno como *Twin Earths* y *Beyond Mars* (que todavía estaban llenos de acción y aventura, pero dependían menos de ello). Los héroes, Rex y Chávez, con su perro, Sniffer, eran agentes de la ley interestelares que protegían a la población de los malvados cíborgs, mutantes y otros villanos". El guionista es Ron Goulart, uno de los grandes expertos en cómics y cultura popular estadounidenses, amén de escritor de novelas de misterio, fantasía y ciencia ficción (de hecho, escribió dos novelas de *Star Hawks*).

El otro gran protagonista de esta tira es otro nombre básico de la industria del *comic-book*, Gil Kane, que con su particular grafismo fue uno de los grandes innovadores de la estética de ese mercado, y que por entonces ya era un nombre muy reconocido por sus colaboraciones en DC Comics (*Green Lantern*, *Atom*) o Marvel Comics (*The Amazing Spider-Man*), además de por sus seminales novelas gráficas *His Name Is... Savage* (1968) y *Blackmark* (1971), ambas escritas por Archie Goodwin.

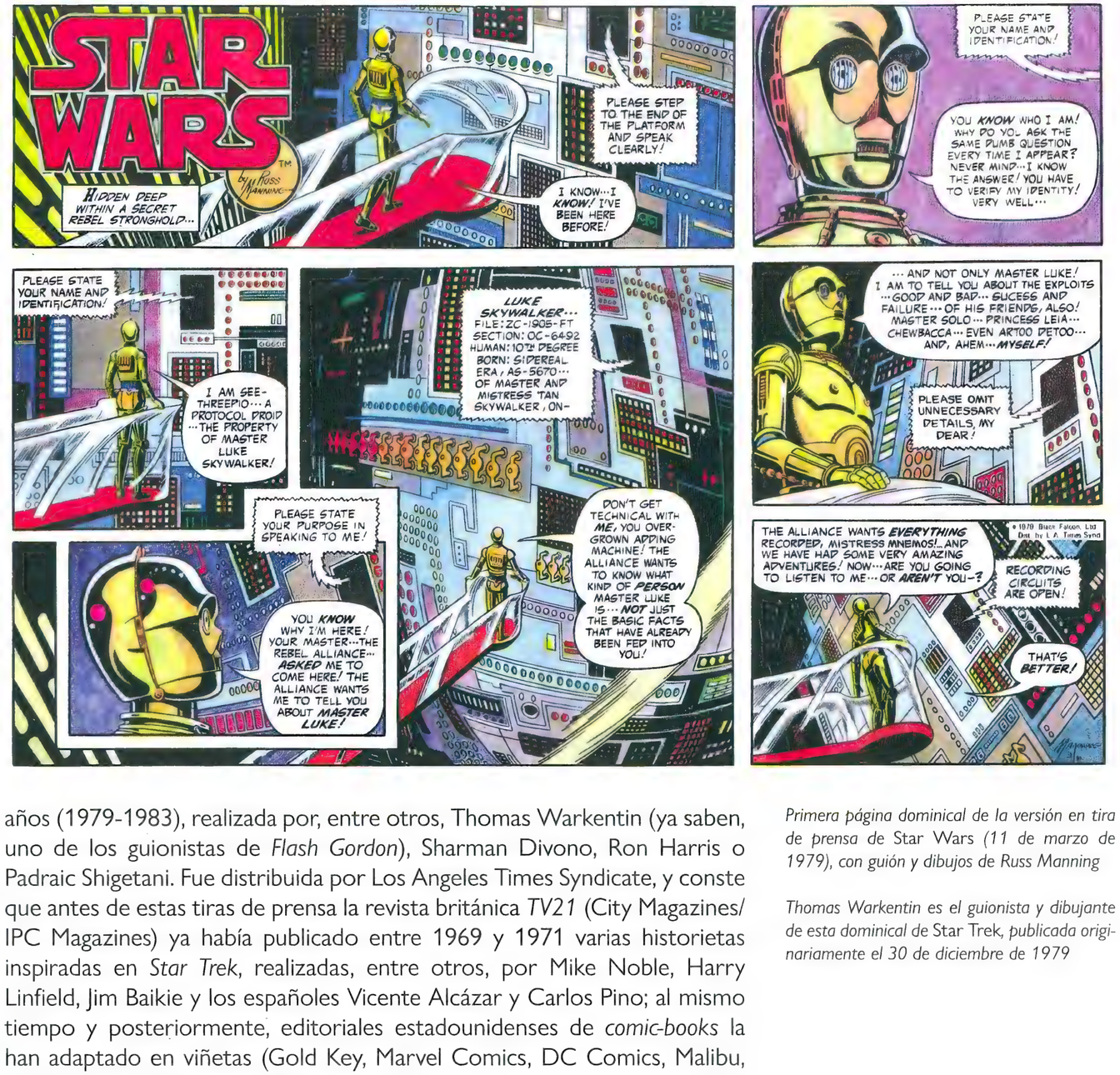
Casi dos años después de su estreno en el cine, *Star Wars* obtendría por fin su propia *comic strip* en la prensa a partir del 11 de marzo de 1979 (se publicó hasta marzo de 1984). No deja de ser curioso que la tira de prensa tardase tanto en aparecer, aunque lo cierto es que en 1978 Archie Goodwin y Al Williamson ya presentaron un proyecto de la misma adaptando la



película original, pero cuando llegó la hora de empezarlo ninguno de los dos autores estaba disponible (ambos acabaron realizándola entre 1981 y 1984). Así, en 1979 fue contratado como guionista y dibujante Russ Manning, conocido por sus versiones de Tarzán en *comic-books* y en la *comic strip*. Los argumentos de la tira se desarrollan entre *Star Wars* (1977) y *El regreso del Jedi* (1983), con el añadido de una adaptación de la novela de la serie *Han Solo at Star's End*, escrita por Brian Daley y publicada en 1979.

Más allá de las estrellas

La última *comic strip* de ciencia ficción destacable lleva el título de otro gran referente del género, en este caso de una serie televisiva estrenada el 8 de septiembre de 1966 y titulada *Star Trek*. La saga creada por Gene Roddenberry tardó en llegar a la prensa diaria, y apenas sobrevivió cuatro



años (1979-1983), realizada por, entre otros, Thomas Warkentin (ya saben, uno de los guionistas de *Flash Gordon*), Sharman Divono, Ron Harris o Padraic Shigetani. Fue distribuida por Los Angeles Times Syndicate, y conste que antes de estas tiras de prensa la revista británica *TV21* (City Magazines/ IPC Magazines) ya había publicado entre 1969 y 1971 varias historietas inspiradas en *Star Trek*, realizadas, entre otros, por Mike Noble, Harry Linfield, Jim Baikie y los españoles Vicente Alcázar y Carlos Pino; al mismo tiempo y posteriormente, editoriales estadounidenses de *comic-books* la han adaptado en viñetas (Gold Key, Marvel Comics, DC Comics, Malibu, WildStorm, Tokyopop o IDW). La *strip* es fruto de la primera versión cinematográfica de la saga (*Star Trek, la película*, Robert Wise, 1979); de hecho, apareció algunos días antes de su estreno, pero formalmente apuesta por seguir el patrón del largometraje.

Por supuesto, no están todas las que fueron pero sí algunas de las más destacadas, y en todo caso habría que recordar que hubo *comic strips* de otros géneros que rozaron o entraron de lleno en la ciencia ficción en alguna de sus etapas (como el ciclo lunar de la saga policiaca *Dick Tracy* de Chester Gould), pero ese será tema para otro reportaje. En todo caso, espero que este breve repaso haya servido para ejemplificar que la ciencia ficción ha tenido muy buenos representantes en las tiras de prensa estadounidenses.

Antoni Guiral

Primera página dominical de la versión en tira de prensa de Star Wars *(11 de marzo de 1979), con guión y dibujos de Russ Manning*

Thomas Warkentin es el guionista y dibujante de esta dominical de Star Trek, *publicada originariamente el 30 de diciembre de 1979*

RESUMEN DEL TOMO ANTERIOR

Dale, Flash y Zarkov continúan su búsqueda de Ming el Cruel. Al llegar a una zona inexplorada, el suele cede de repente bajo ellos y caen a una extraña caverna subterránea donde encuentran restos de lo que parece una civilización muy antigua. De repente, aparece el hechicero Choong-Li, que despierta de su estado catatónico en busca de venganza. Inspeccionando la mente del trío protagonista, desecha las de Dale y Flash pero encuentra fascinante la de Zarkov, intentado absorber todos sus conocimientos. Una horda de no-muertos se abalanza sobre Flash y Dale… Todo acaba cuando la luz del sol baña al hechicero y a los zombis… que son destruidos.

CONTENIDOS DE ESTE TOMO

Retorno a Syk
"Return to Syk"
Del 10 de enero al 28 de marzo de 1999
Guion y dibujos: **Jim Keefe**
Asistido por **Brian Bilter**
(dominical del 31 de enero de 1999)
y **Mark McMurray** (dominical
del 7 de febrero de 1999)

De vuelta a la Tierra
"Back to Earth"
Del 4 de abril al 31 de octubre de 1999
Guion y dibujos: **Jim Keefe**

El jardín del mal
"Garden of Evil"
Del 7 de noviembre al
19 de diciembre de 1999
Guion y dibujos: **Jim Keefe**
Asistido por **Al Williamson**
(dominical del 7 de noviembre de 1999)

El rincón del artista
"Artist Alley"
26 de diciembre de 1999
Guion y dibujos: **Jim Keefe**
Con dibujos de: **Alex Raymond, Austin Briggs, Mac Raboy, Dan Barry, Al Williamson y Gray Morrow**

Las dominicales del 2 y del 9 de enero de 2000 son una reedición parcial de **"The Way It Began"**, publicada en nuestro tomo 26.

Para derretir el corazón de una reina
"To Melt a Queen's Heart"
Del 16 de enero al 18 de junio de 2000
Guion y dibujos: **Jim Keefe**

Operación: Escapar
"Operation: Escape"
Del 25 de junio al 6 de agosto de 2000
Guion y dibujos: **Jim Keefe**
Asistido por **George Evans**
(dominical del 6 de agosto de 2000)

Ofrenda de paz
"Peace Offering"
Del 13 de agosto al 5 de noviembre de 2000
Guion y dibujos: **Jim Keefe**
Asistido por **Brian Bilter**
(dominical del 5 de noviembre de 2000)

Este tomo se publica con el material digital facilitado por King Features Syndicate.

FLASH GORDON

DALE ARDEN

DR. HANS ZARKOV

VARADOS EN UN PLANETA ALIENÍGENA Y HOSTIL.

CADA DÍA, UNA LUCHA SOLO POR SOBREVIVIR.

SU ÚNICA **ESPERANZA...**

...PERMANECER VIVOS LO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR UN CAMINO A CASA.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

Retorno a Syk

TRAS DERROTAR AL HECHICERO CHOONG-LI...

...FLASH, DALE Y EL DR. ZARKOV REANUDAN SU BÚSQUEDA DE MING.

1-10

www.kingfeatures.com E-Mail: FlashKeefe@aol.com

¿CÓMO ESTÁ NUESTRO DEPÓSITO DE COMBUSTIBLE, DOC?

-COFF- DEBERÍA DURARNOS UNOS...

-COFF- -COFF-

...CUANTOS DÍAAAAAAS...

¡HANS!

¡FLASH, APENAS LE ENCUENTRO EL PULSO!

ASEGÚRALO BIEN.

¡REGRESAREMOS A ARBÓREA TAN RÁPIDO COMO PUEDA!

¡NO! NO PUEDES ATARME COMO A UN **ANIMAL...**

¡...NO TE LO PERMITIRÉ!

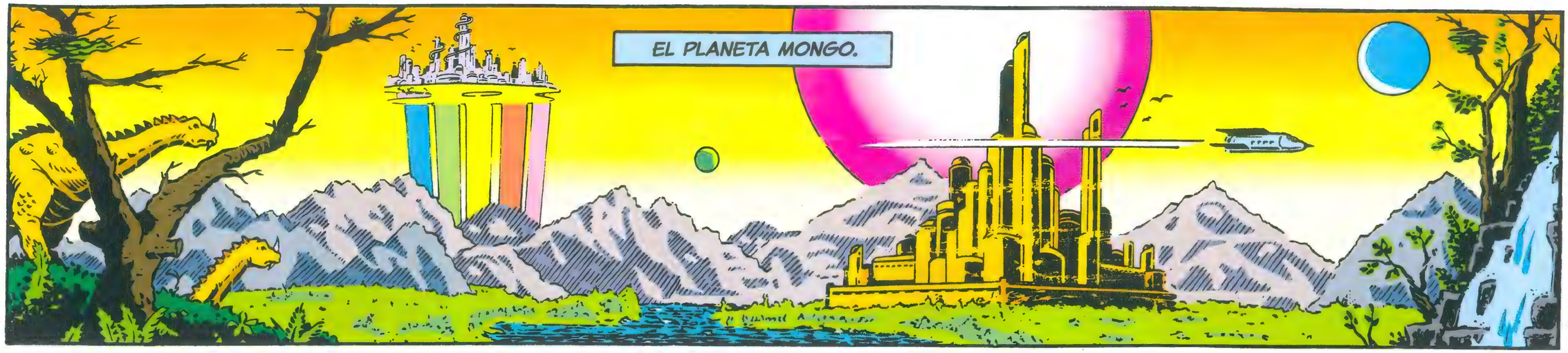
ZARKOV...

¡NO!

SIGUE: ¡DESCENSO!

KRASH!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

1-17 BY JIM KEEFE

ENFERMO Y ENLOQUECIDO, EL DR. ZARKOV SE LANZA CONTRA FLASH Y DALE.

ME CULPÁIS POR ESTAR AQUÍ VARADOS...

¡ESTÁIS TODOS CONTRA MÍ!

CON ESO ESTARÁ INCONSCIENTE UN RATO.

UHHHHH...

EL PANEL DE MANDOS ESTÁ *DESTROZADO...*

¡CAEMOS RÁPIDO!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

E-Mail: FlashKeefe@aol.com
www.kingfeatures.com

KA-THOOM!

SIGUE: ¿SUPERVIVIENTES...?

FLASH GORDON

1-24 BY JIM KEEFE

FLASH SALE CON CAUTELA DE SU NAVE DAÑADA...

...SIN SABER QUE ESTÁ SIENDO **OBSERVADO.**

PARECE QUE HAY SUPERVIVIENTES EN LA NAVE ARBÓREA, MAJESTAD.

ESE NO ES UNO DE LOS HOMBRES DE BARÍN. ¡ES EL TERRÍCOLA, ***FLASH GORDON!***

TRAÉDMELO ***DE INMEDIATO.***

¿SEGURO QUE ES UNA IDEA PRUDENTE, MI SEÑORA?

TAL VEZ DEBERÍAMOS ADVERTIR A LOS HABITANTES DE KIRA.

DE HABER QUERIDO TU CONSEJO TE LO HABRÍA PEDIDO, GENERAL KALLOP.

¡AHORA VE A POR EL TERRESTRE!

COMO DESEÉIS, MI REINA.

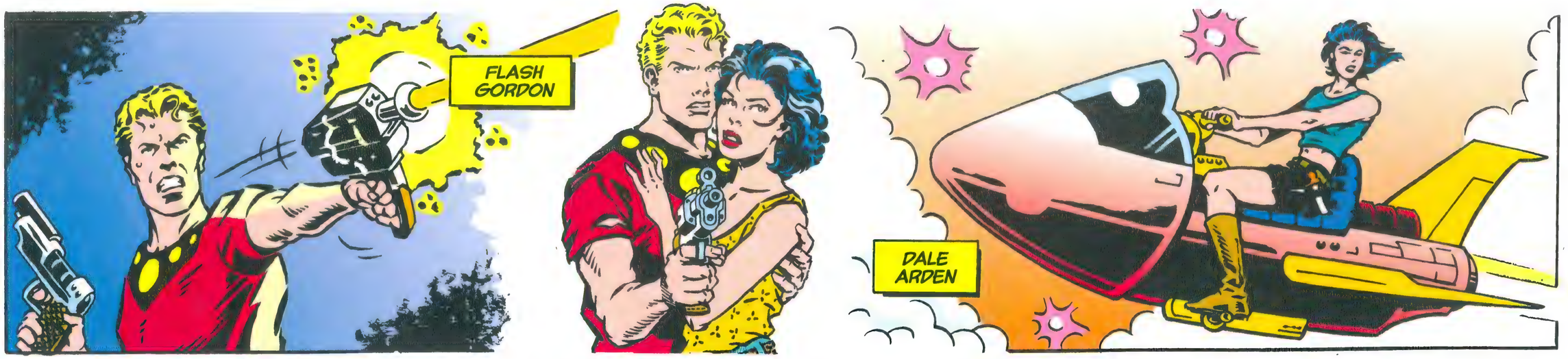
SÍ...

LO ***DESEO...***

SIGUE: ***¡AZURA!***

www.kingfeatures.com E-Mail: FlashKeefe@aol.com

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

KEEFE
1-31
BILTER

FLASH, DALE Y EL DR. ZARKOV SON CONDUCIDOS ANTE LA REINA DE SYK.

¡AZURA!

GRACIAS AL CIELO QUE TUS HOMBRES NOS ENCONTRARON.

¡ZARKOV ESTÁ ENFERMO Y NECESITA AYUDA *URGENTE!*

ESTÁS HABLANDO CON UNA ***REINA,*** TERRÍCOLA. ***¡DIRÍGETE*** A ELLA COMO TAL!

ESTÁ BIEN, GENERAL.

FLASH Y YO COMPARTIMOS ALGO EN EL PASADO...

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

www.kingfeatures.com E-Mail: FlashKeefe@aol.com

SI POR *ALGO* TE REFIERES A DROGAR A FLASH Y TORTURARME A MÍ...

TORTURARTE NO...

DISCIPLINARTE.

FLASH... CHOONG-LI...

¿Q... QUÉ HA DICHO?

"CHOONG-LI".

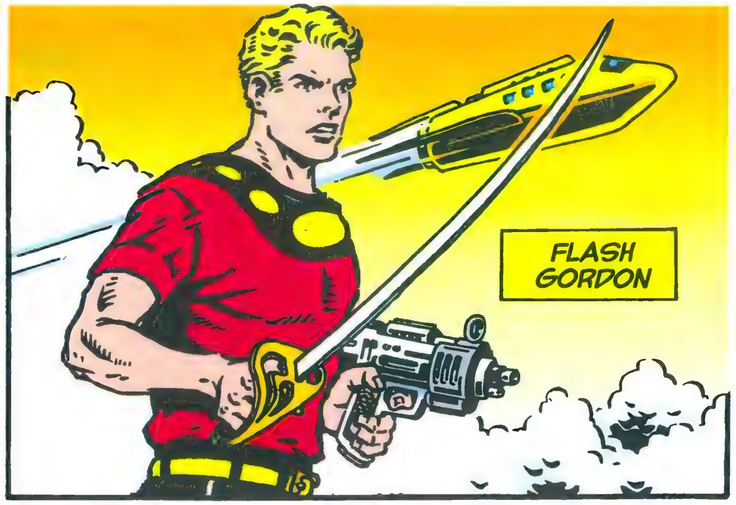
UN HECHICERO QUE ***CASI*** NOS DESTRUYE.

NO PUEDE SER...

¡GENERAL KALLOP, LLEVA AL DOCTOR A MI SANTUARIO PERSONAL DE INMEDIATO!

TAL VEZ NO NOS QUEDE MUCHO TIEMPO...

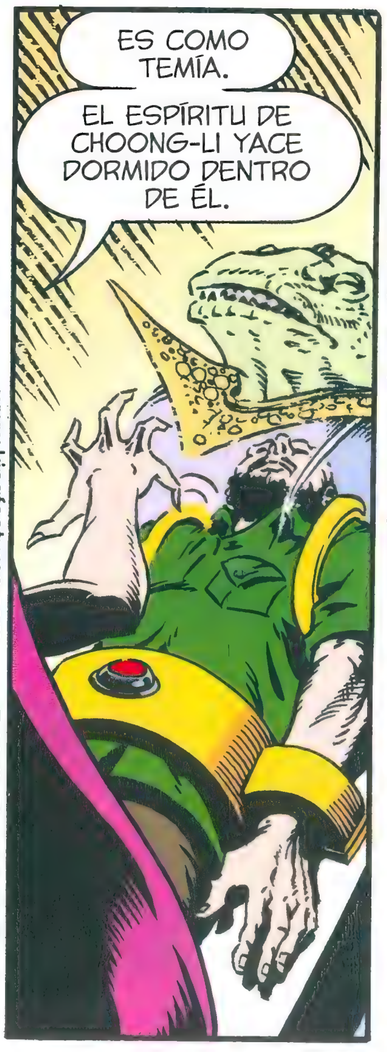
SIGUE: ***¡ESPÍRITU DE LOS MUERTOS!***



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

www.kingfeatures.com
E-Mail: FlashKeefe@aol.com



©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

2-14

BY JIM KEEFE

AZURA INTENTA EXORCIZAR EL ESPÍRITU DE CHOONG-LI DEL CUERPO DEL DR. ZARKOV.

¡GENERAL KALLOP, EL ESPÍRITU DE CHOONG-LI ESTÁ SIENDO EXPULSADO! **RÁPIDO,** PONGA LA MÁSCARA DE TAO EN SU LUGAR...

www.kingfeatures.com

...ES EL ÚNICO TALISMÁN LO BASTANTE ***PODEROSO*** PARA CONTENER AL MORTÍFERO HECHICERO.

KA-ZASK!

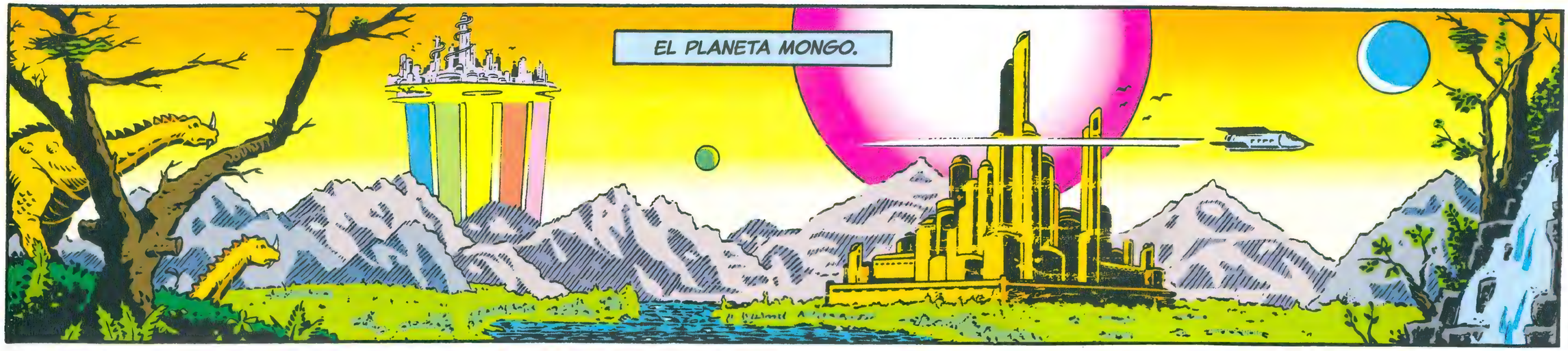
AZURA... ¡¿QUÉ SUCEDIÓ?! ¿TE ENCUENTRAS BIEN?

NO... ¡APARTA TUS VILES MANOS ***DE ELLA!***

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

¡NO ERES TÚ QUIEN DEBE PROTEGERLA, TERRESTRE! ES MÍA... ¡MÍA!

SIGUE: ¡ANFITRIÓN VOLUNTARIO!



FLASH GORDON

2-21

BY JIM KEEFE

TRAS ADQUIRIR DE REPENTE EL PODER DE UN HECHICERO...

...LOS CELOS DEL GENERAL KALLOP HACIA FLASH TOMAN UNA **FORMA LETAL.**

¡TÓCALA OTRA VEZ Y TE **MATARÉ!**

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

www.kingfeatures.com

¡GENERAL, **ALTO!**

EL **EXORCISMO...** ¡HA SALIDO **MAL!**

¡EL DEMONIO HA HUIDO DE ZARKOV Y HA ENTRADO EN **TI!**

¡ENTONCES LO ACEPTO **GUSTOSAMENTE!**

¡PUEDO **SENTIR** EL PODER DEL COSMOS RECORRIÉNDOME POR DENTRO!

AHORA SYK TENDRÁ UN REY DIGNO DE SU REINA.

SÉ MÍA, AZURA. ¡GOBERNAREMOS ESTE REINO **JUNTOS!**

KALLOP, TU **MANO...**

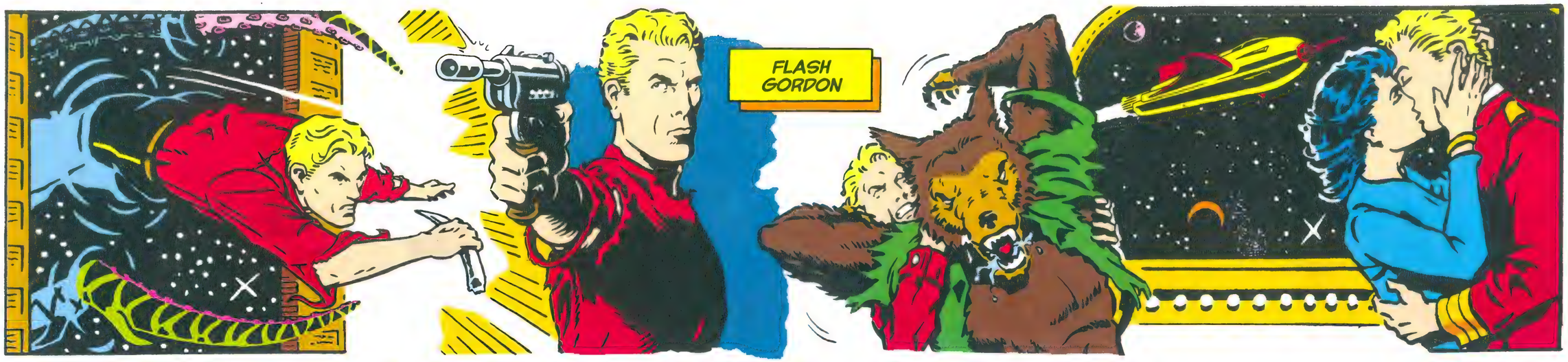
¡¿QUÉ...?!

NO...

¡NOOO!

SIGUE:

¡POSEÍDO!



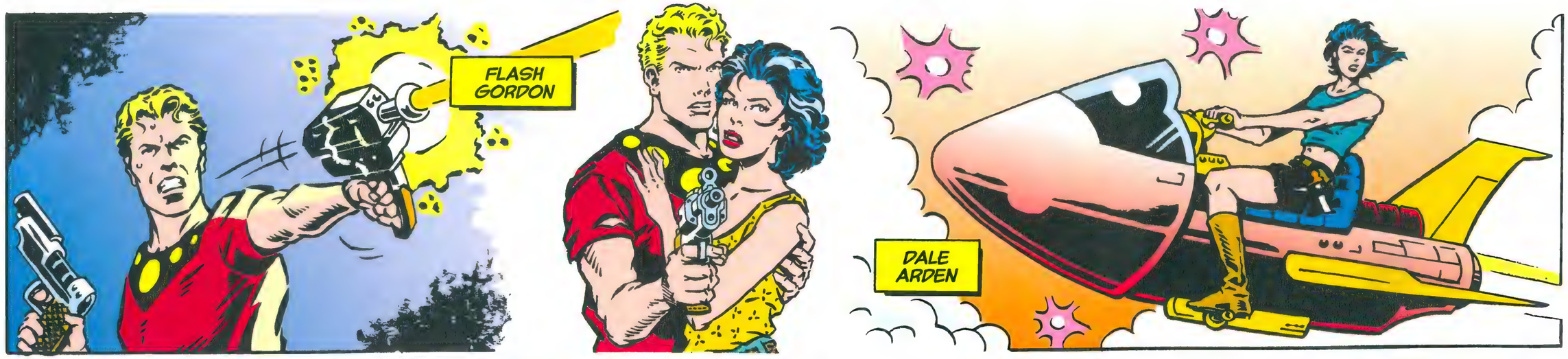
FLASH GORDON

2-28 BY JIM KEEFE

¡CHOONG-LI, EL NIGROMANTE DE UN LEJANO PASADO, HA TOMADO EL CONTROL DEL CUERPO DEL GENERAL KALLOP!

www.kingfeatures.com

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

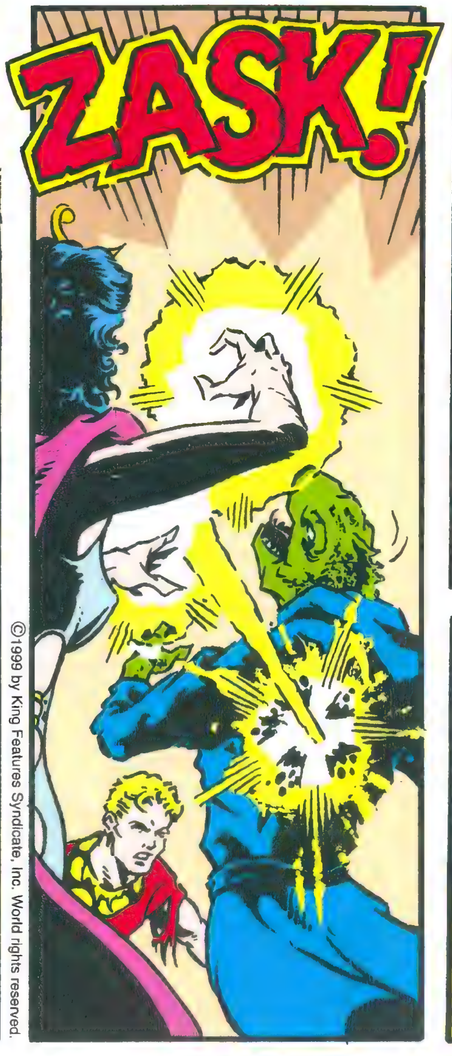
3-7

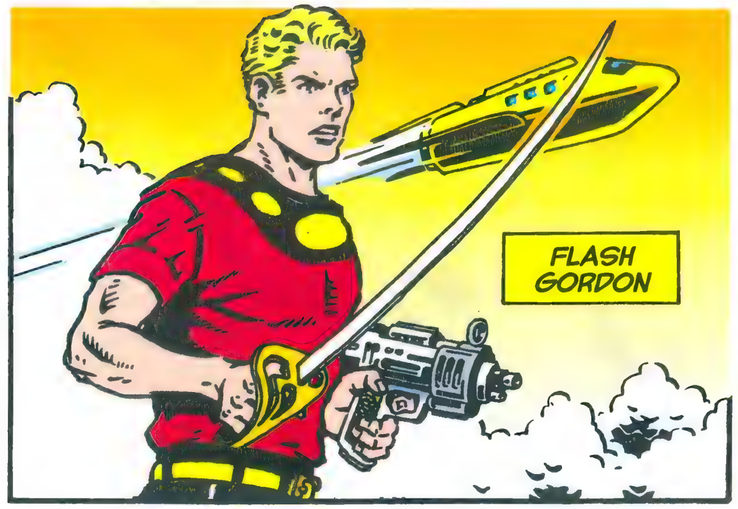
www.kingfeatures.com

TRAS TOMAR POSESIÓN DEL CUERPO DE KALLOP, EL HECHICERO CHOONG-LI SE DISPONE A COBRARSE SU VENGANZA CONTRA FLASH.

CREO QUE TE PERMITIRÉ VIVIR, TERRÍCOLA. TAL VEZ COMO UNA **BABOSA...** O UN **GUSANO.**

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

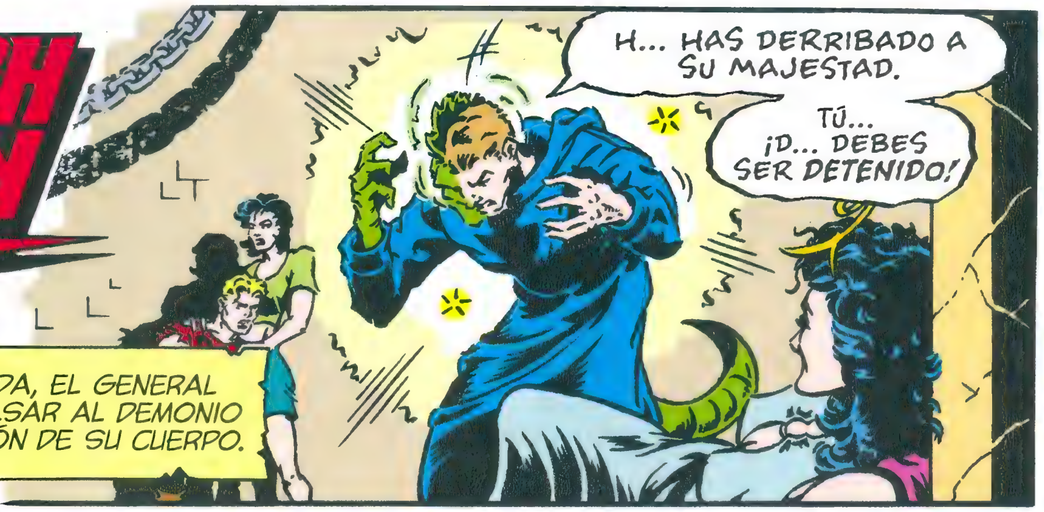




FLASH GORDON

3-14

BY JIM KEEFE



VIENDO A SU REINA CAÍDA, EL GENERAL KALLOP LUCHA POR EXPULSAR AL DEMONIO QUE HA TOMADO POSESIÓN DE SU CUERPO.

www.kingfeatures.com

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

DALE ARDEN

DR. HANS ZARKOV

VARADOS EN UN PLANETA ALIENÍGENA Y HOSTIL.

CADA DÍA, UNA LUCHA SOLO POR SOBREVIVIR.

SU ÚNICA **ESPERANZA...**

...PERMANECER VIVOS LO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR UN CAMINO A CASA.

FLASH GORDON

3-21

BY JIM KEEFE

LA MÁSCARA DE TAO...

¡...EL TALISMÁN MÁS PODEROSO QUE EL PLANETA MONGO HAYA CONOCIDO!

www.kingfeatures.com

CUANDO FLASH COLOCA LA MÁSCARA SOBRE EL ROSTRO DE KALLOP...

¡...EL ESPÍRITU DE CHOONG-LI ES ARRANCADO DEL CUERPO DEL GENERAL!

LA AMENAZA HA ACABADO.

PERO ¿A QUÉ PRECIO?

SIGUE:
¡LA VÍCTIMA!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

3-28

BY JIM KEEFE

AHORA QUE ZARKOV SE HA RECUPERADO, ASUMO QUE ABANDONARÉIS MI BONITO REINO.

CÓMO LO "SIENTO". HE CONTACTADO CON EL REY BARÍN Y NOS ESPERAN EN ALANIA.

MIENTRAS LOS DÍAS PASAN, EL DR. ZARKOV SE RECOBRA GRACIAS A LAS ATENCIONES DE AZURA.

www.kingfeatures.com

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

¿"ASUNTOS *URGENTES*", SUPONGO?

¿CÓMO LE VA A *KALLOP*, AZURA? ¿ALGUNA MEJORÍA?

SUS SIGNOS VITALES SON ESTABLES, PERO EL CAMINO HASTA LA RECUPERACIÓN SERÁ LARGO.

¿POLLAK...?

CASI, LO HAS VUELTO A DECIR AL REVÉS. TU NOMBRE ES *KALLOP*.

DE NO SER POR SU DEVOCIÓN A TI, CHOONG-LI HABRÍA CONSEGUIDO DESTRUIRNOS A TODOS.

SU SACRIFICIO NO QUEDARÁ OLVIDADO.

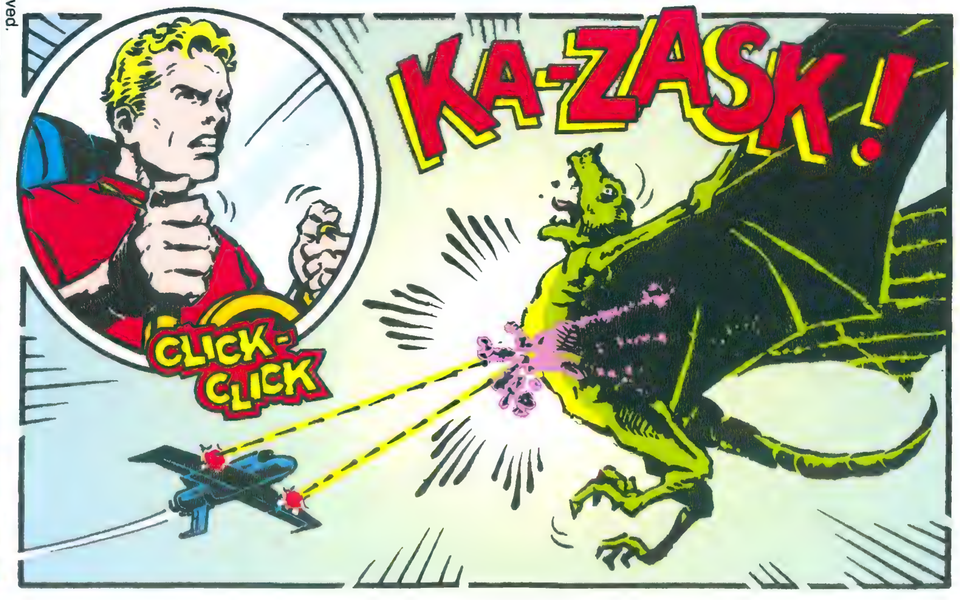
MIENTRAS KALLOP SE ESFUERZA EN RECONOCER A SUS VISITANTES...

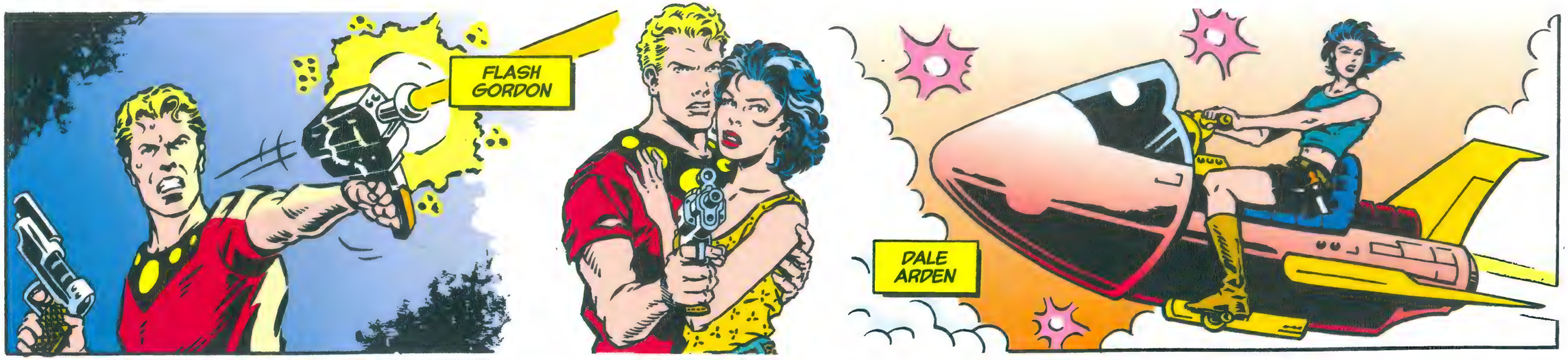
...EN LA PROFUNDIDAD DEL SANTUARIO PERSONAL DE AZURA, EL TALISMÁN QUE CONTIENE AL MORTÍFERO HECHICERO EMPIEZA A **CAMBIAR...**

...Y SUS RASGOS TRAZAN LENTAMENTE UNA **SONRISA** MACABRA...

SIGUE: **¡NUEVA AVENTURA!**

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





FLASH GORDON

4-11 BY JIM KEEFE

PARA LISA MELNICH NO ES NINGÚN PROBLEMA CAMBIAR UN NEUMÁTICO EN EL ARCÉN DE LA CARRETERA.

PERO A VECES EL MUNDO CONSPIRA CONTRA TI.

UNA GRÚA QUE LLEGA UNA HORA TARDE...

...UN MÓVIL QUE SE HA QUEDADO SIN BATERÍA...

SPLASH!

...Y UNA ENTREVISTA DE TRABAJO QUE TE COSTÓ TRES MESES CONSEGUIR Y AHORA SE TE ESCAPA LENTAMENTE DE LAS MANOS.

¡ESTÚPIDA TIPA!

¡SAL DE LA CARRETERA!

NO PUEDE ESTAR SUCEDIENDO.

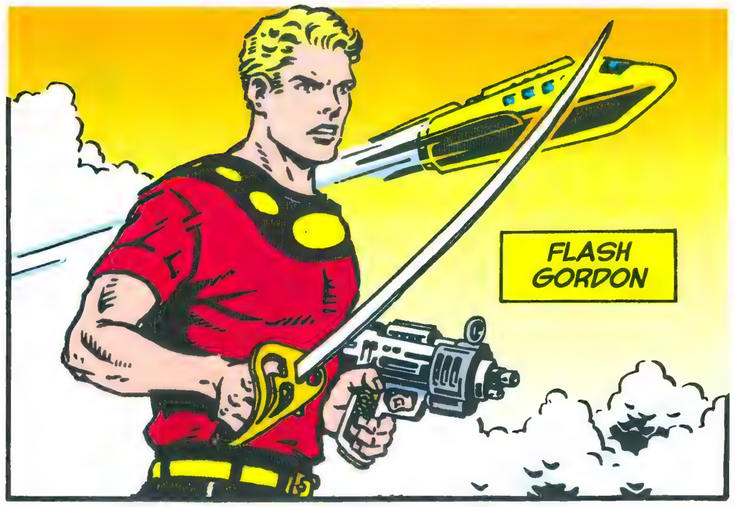
Y JUSTO CUANDO CREES QUE LAS COSAS NO PODÍAN EMPEORAR...

THOOM!

SIGUE:

MIENTRAS, DE VUELTA EN EL PLANETA MONGO...

www.kingfeatures.com
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

4-18

BY JIM KEEFE

www.kingfeatures.com

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

SIGUE: ¡REGRESO A LA TIERRA!

¡NO TE LO PIERDAS!

FLASH GORDON

4-25

BY JIM KEEFE

De vuelta a la TIERRA!

© 1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

DALE ARDEN

DR. HANS ZARKOV

VARADOS EN UN PLANETA ALIENÍGENA Y HOSTIL.

CADA DÍA, UNA LUCHA SOLO POR SOBREVIVIR.

SU ÚNICA **ESPERANZA...**

...PERMANECER VIVOS LO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR UN CAMINO A CASA.

FLASH GORDON

5-2 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

MIENTRAS SE APROXIMA LA NOCHE, EL TRABAJO LLEGA A SU FIN EN EL BUFETE DE ABOGADOS DE LYE, CHEETUM Y STEEL.

SR. SMEER, HA VENIDO LISA MEUNICH A VERLE.

DILE QUE YA ME HE IDO POR HOY, GRACIE.

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

ME TEMO QUE ESTÁ SIENDO BASTANTE... ***PERSISTENTE.***

SR. SMEER, SÉ QUE MI ENTREVISTA ERA A LAS DOS EN PUNTO, PERO HUBO ***CIRCUNSTANCIAS EXCEPCIONALES.***

SE ME PINCHÓ UNA RUEDA, MI TELÉFONO NO FUNCIONABA...

...Y DESPUÉS OCURRIÓ QUE ESE ***METEORITO*** CAYÓ Y...

GRACIE, LLAMA A SEGURIDAD.

¡SÍ, SEÑOR!

MIRE, ***SABÍA*** QUE LE RESULTARÍA DIFÍCIL DE CREER, POR ESO ME LO ***TRAJE...***

THUD!

¡NO SÉ SI ES UNA PIEZA DE LA ESTACIÓN ESPACIAL MIR O ***QUÉ,*** PERO DESTROZÓ MI COCHE! ASÍ QUE PUEDE VER QUE YO...

GRACIE, ***SEGURIDAD... ¡AHORA!***

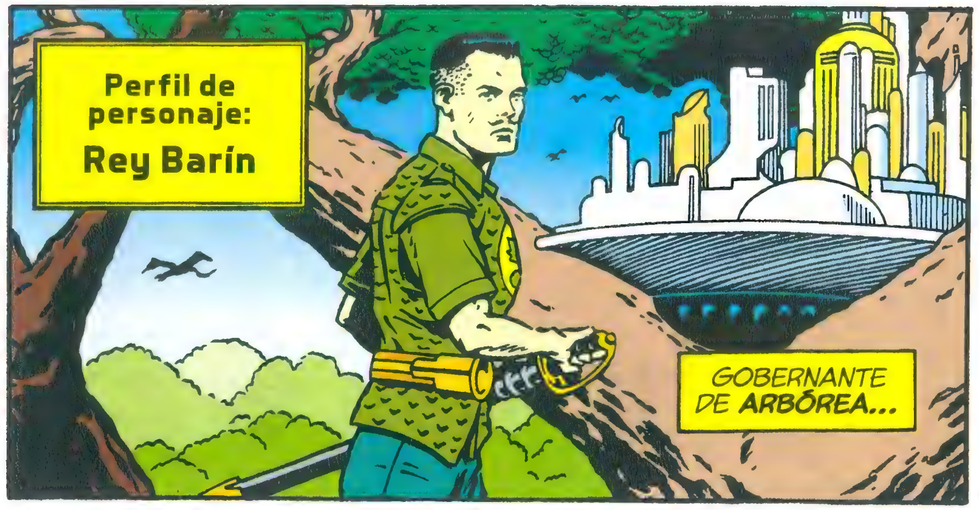
*MIENTRAS, A **GALAXIAS DE DISTANCIA...***

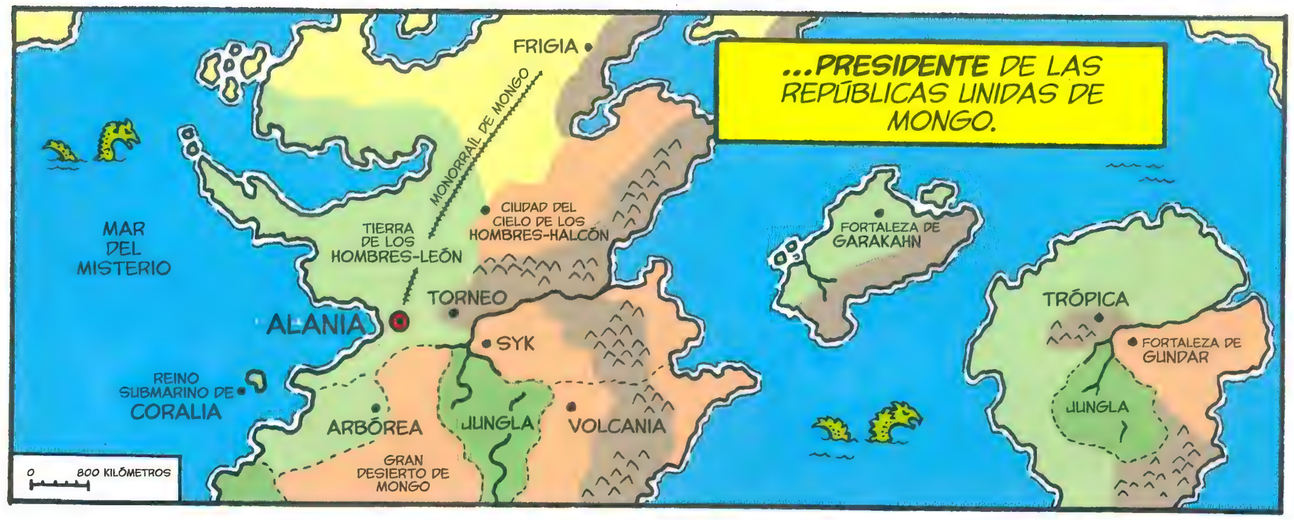
ESTAS COORDENADAS NOS ENLAZARÁN DIRECTAMENTE CON EL PORTAL ESPACIAL ENVIADO A LA TIERRA.

¡HA ESTABLECIDO CONTACTO!

ENTONCES ES MOMENTO DE ***REVELAR*** NUESTRA PRESENCIA...

SIGUE: ***¡GOLPE DE ESTADO!***





FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

5-9

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

5-16

www.reuben.org/cowguy

¡MING EL CRUEL HA REGRESADO!

DUROK, ESTABLECE EL ENLACE ENTRE ESTA CÁMARA Y EL PORTAL ESPACIAL ENVIADO A LA TIERRA.

¿Y ENTONCES QUÉ? ¡NO PUEDES CONQUISTAR UN ***MUNDO*** CON SOLO UN PUÑADO DE HOMBRES!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

¿ES TODA TU RAZA TAN CORTA DE LUCES COMO TÚ?

MING CONSTRUYÓ ESTA INSTALACIÓN MUY POR DEBAJO DEL PALACIO POR UN ***MOTIVO...***

¡...BAJO NOSOTROS SE ENCUENTRA LA CAVERNA DE LOS ***GORKONS!***

¡POR TAO!

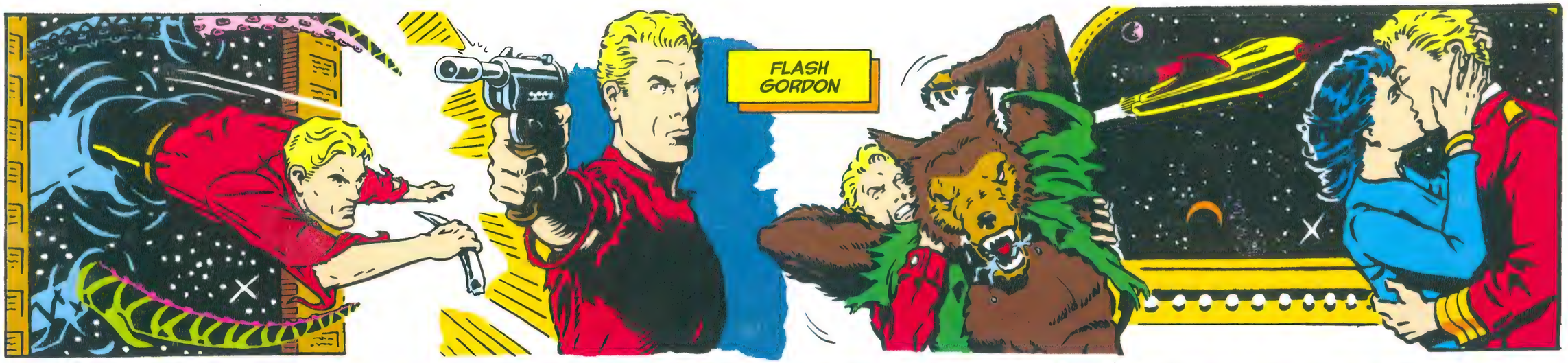
¿"GORKONS"...?

MIENTRAS DUROK ACTIVA UN INTERRUPTOR EN SU MOTO COHETE, UN HOLOGRAMA LLENA DE REPENTE LA CÁMARA.

¡LA MASACRE QUE DESATARÁN SOBRE ESE DESPREVENIDO PEQUEÑO PLANETA SERÁ ***APOCALÍPTICA!***

DUROK, BASTA DE HABLAR. ***¡ACCEDE AL PORTAL ESPACIAL!***

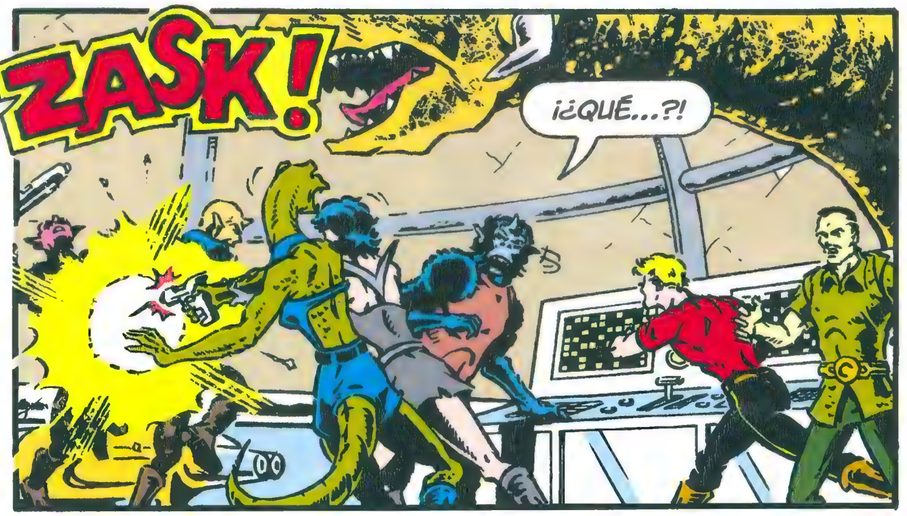
SIGUE: ***¡PRELUDIO AL DESASTRE!***



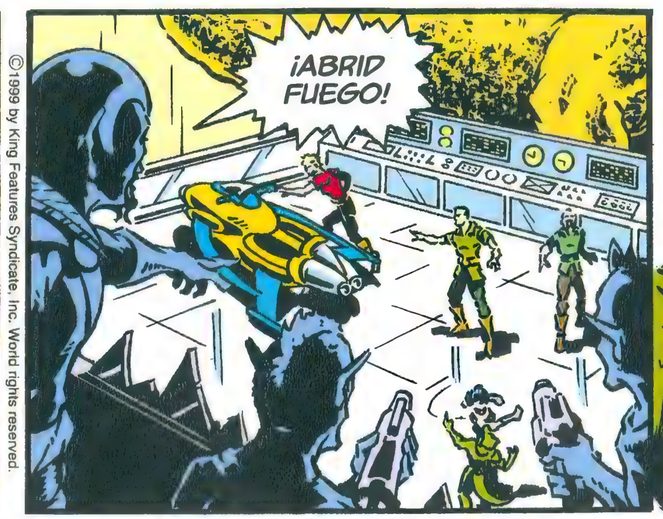
FLASH GORDON

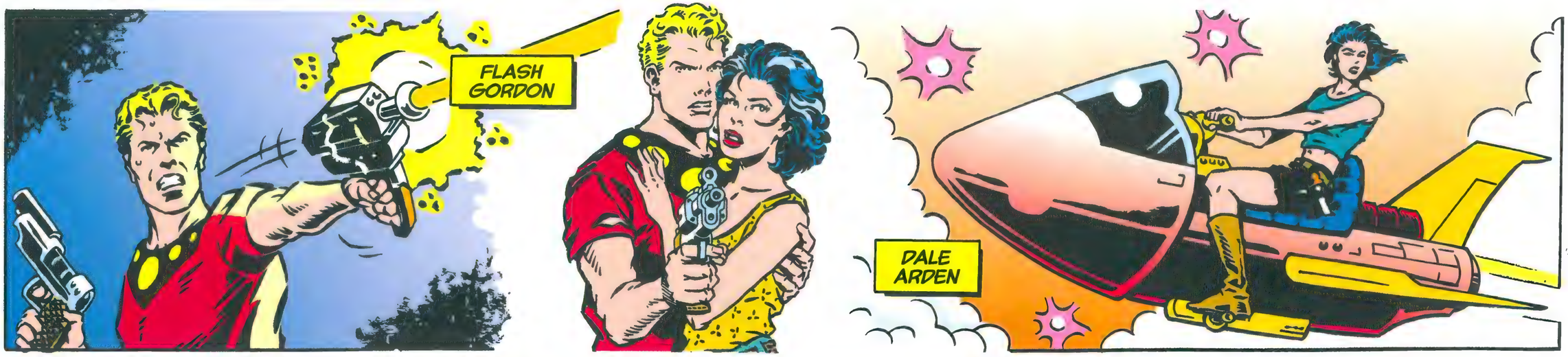
5-23 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy



©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





FLASH GORDON

5-30 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

USANDO LOS MONSTRUOSOS HOLOGRAMAS GENERADOS POR SU MOTO COHETE COMO PANTALLA...

¡...FLASH DISPARA CONTRA LA FUERZA DE ATAQUE DE MING!

THOOM!

MIENTRAS, RECUPERADO YA DE SU CAÍDA, DUROK ALCANZA UN CAÑÓN LÁSER.

¡DERRIBARÉ AL TERRÍCOLA DEL CIELO!

BLAM!

¡FLASH NO TIENE POSIBILIDAD CONTRA UNA POTENCIA DE FUEGO COMO ESTA!

BARÍN, ZARKOV... ¡MIRAD!

BRAKOW!

EL PORTAL ESPACIAL... ¡SE ABRE!

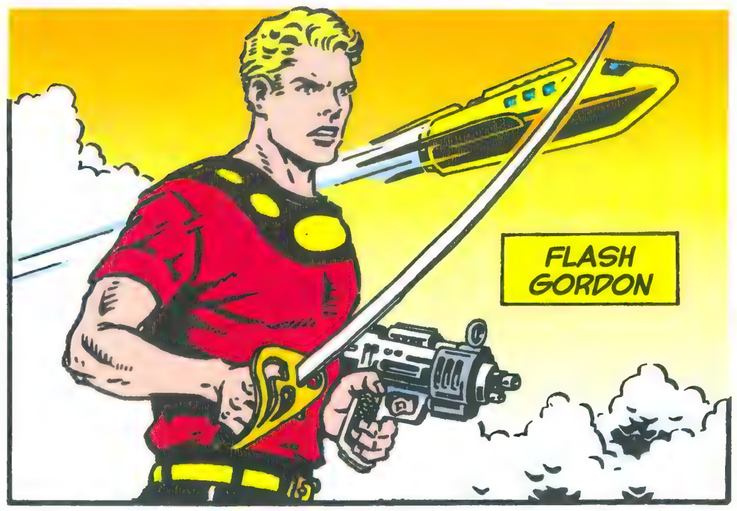
DUROK DEBE DE HABER ACCEDIDO ANTES DE SER ARROJADO DE LA PLATAFORMA...

"¡...Y FLASH ESTÁ SIENDO ARRASTRADO DIRECTO A ÉL!"

BRAK!

FZASK!

SIGUE: ¡REGRESO A LA TIERRA!



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

6-6

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

DALE ARDEN

DR. HANS ZARKOV

VARADOS EN UN PLANETA ALIENÍGENA Y HOSTIL.

CADA DÍA, UNA LUCHA SOLO POR SOBREVIVIR.

SU ÚNICA **ESPERANZA...**

...PERMANECER VIVOS LO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR UN CAMINO A CASA.

FLASH GORDON

6-13

BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

FLASH GORDON SURGE DEL PORTAL ESPACIAL ENVIADO A LA TIERRA...

KRASH!

...PARA ASOMBRO DE UN CASERO Y SU PRONTO DESAHUCIADA INQUILINA.

¡¿QUÉ RAYOS...?!

¡¿NO PUEDES NI PAGAR TU ALQUILER Y AHORA **ESTO?!**

¿DE QUÉ ESTÁ HABLANDO? ¡NO ES COSA MÍA!

ME HAS COSTADO UNA **FORTUNA.** ES HORA DE QUE ME PAGUES... **¡CON INTERESES!**

NO... ¡SUÉLTEME!

YA OYÓ A LA DAMA...

¡¿EH...?!

...DIJO QUE LA **SOLTARA.**

BRAC!

SIGUE:

¡ARRESTADO!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

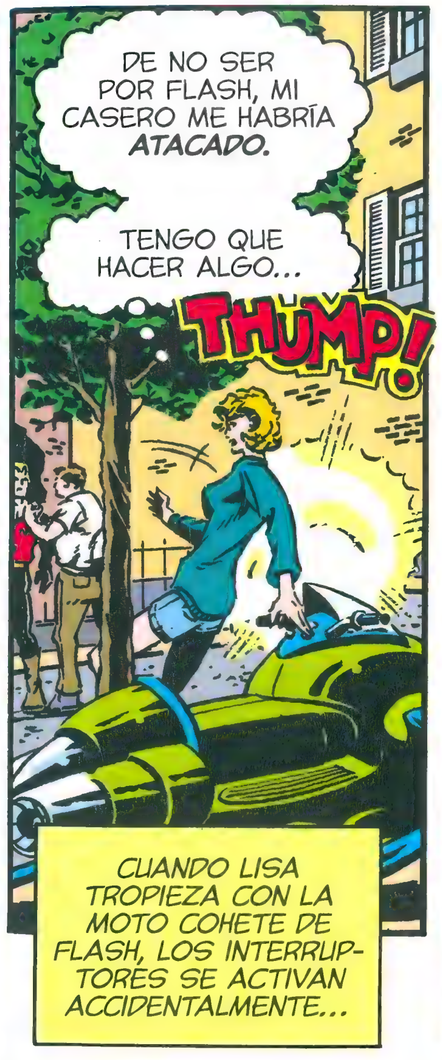
FLASH GORDON

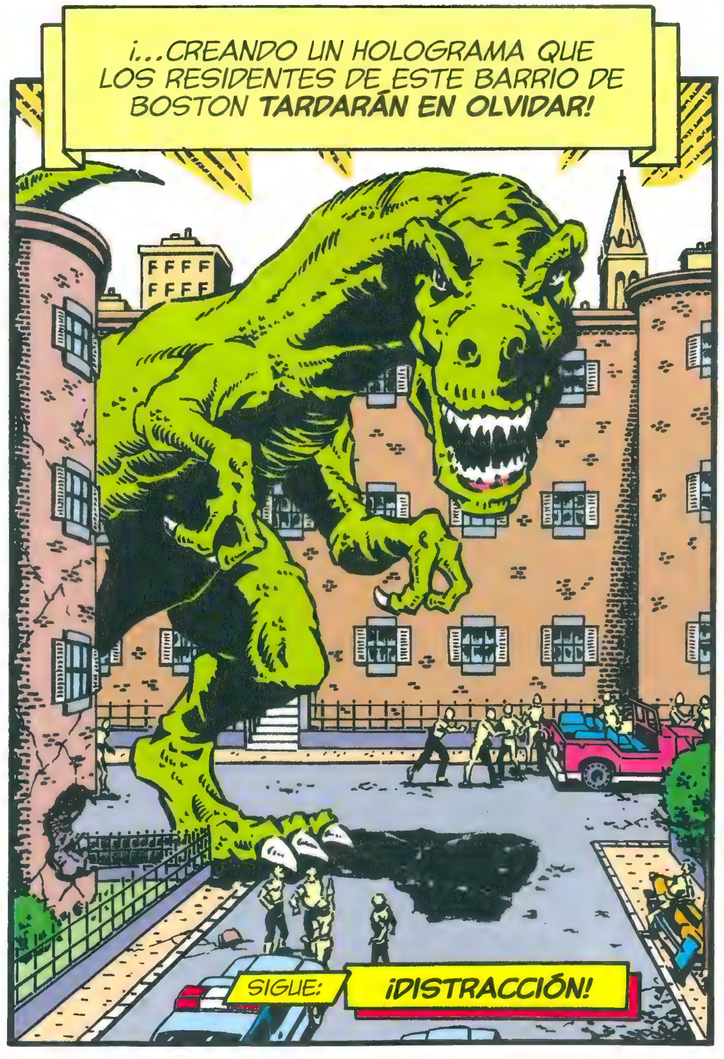
BY JIM KEEFE

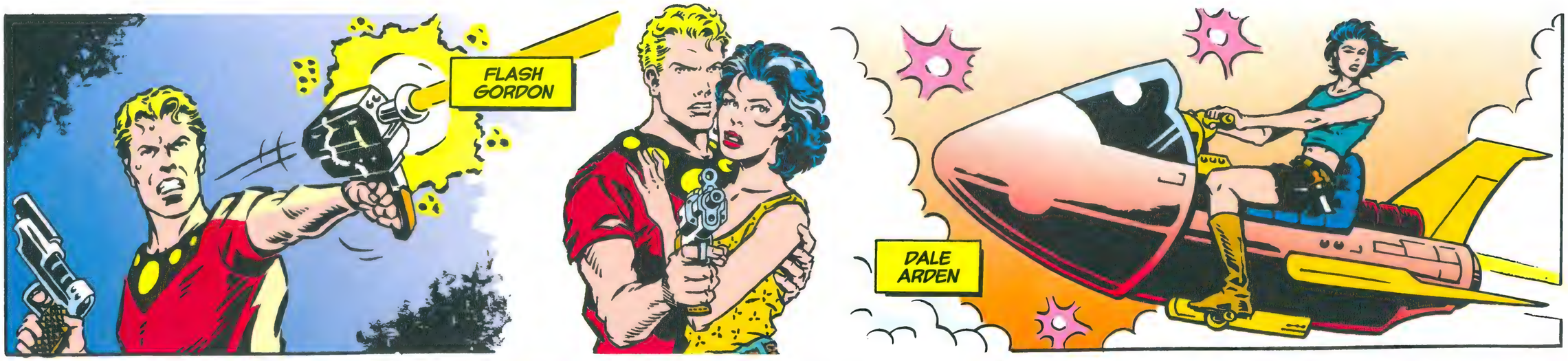
6-20

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





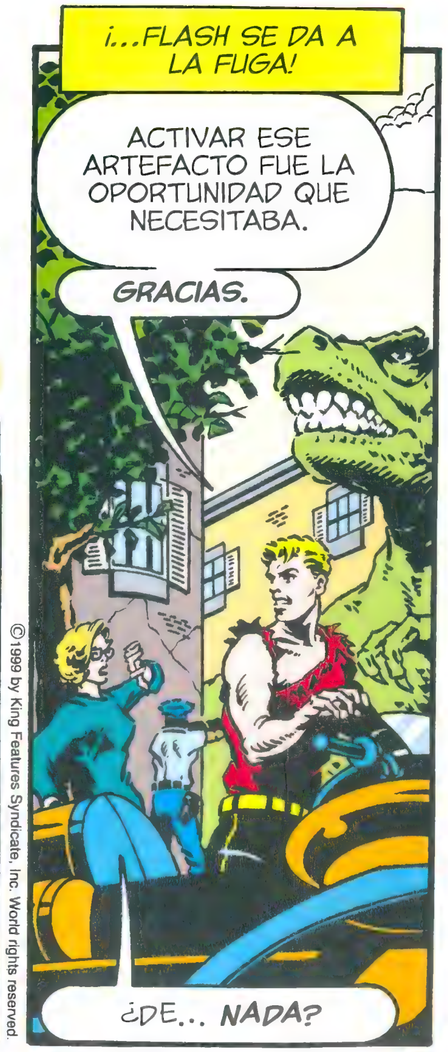


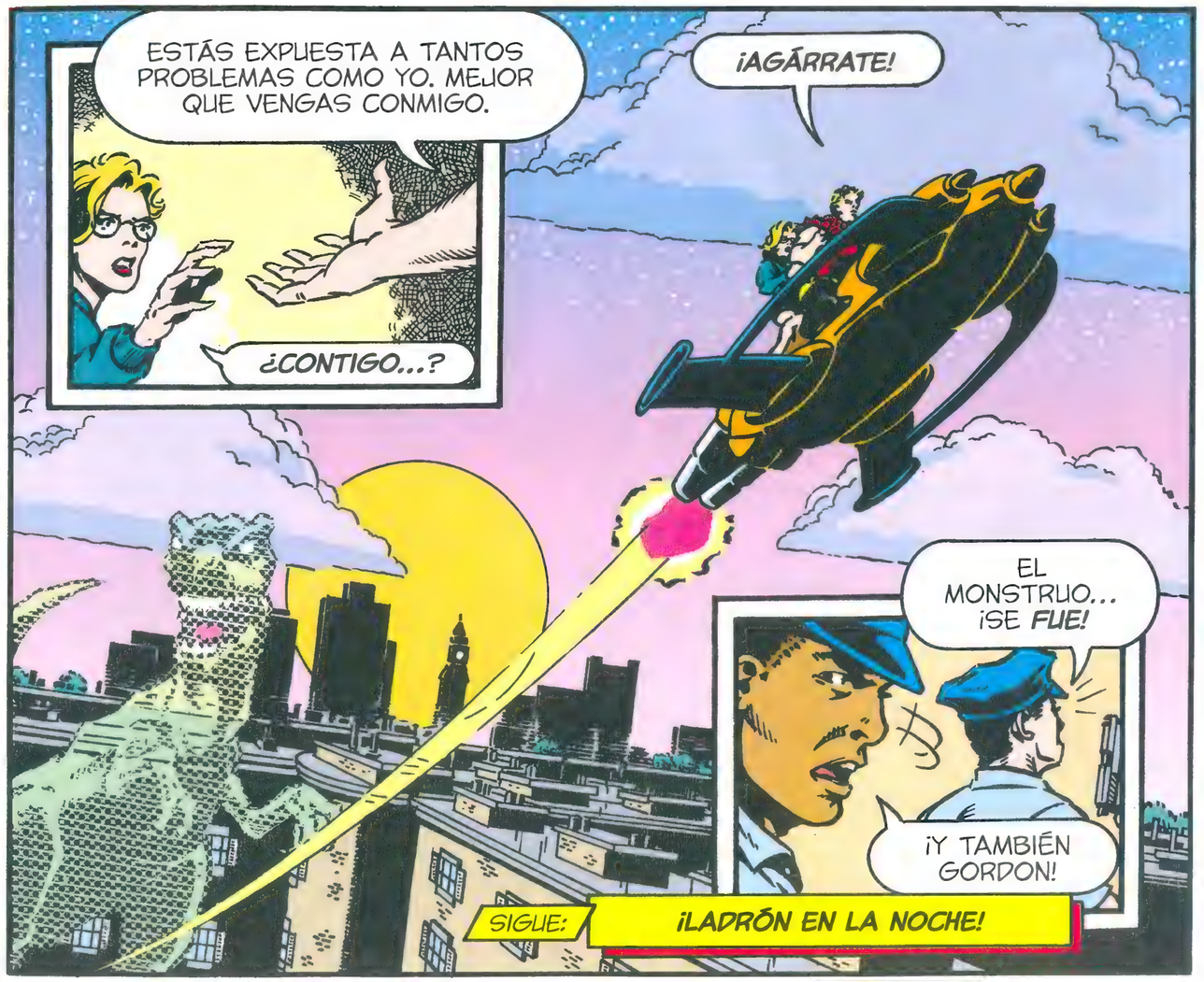
FLASH GORDON

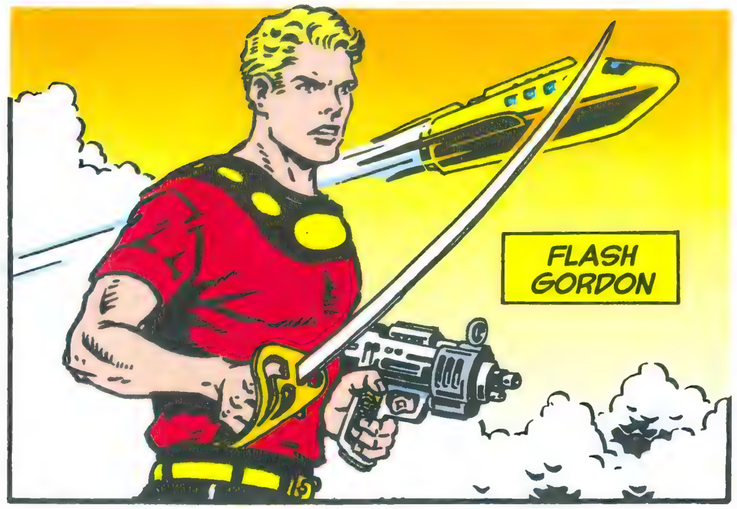
6-27 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.







FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

7-4

www.reuben.org/cowguy

EN EL PLANETA MONGO, EL DR. HANS ZARKOV TRABAJA DILIGENTEMENTE PARA REPARAR EL PORTAL ESPACIAL... **¡CON LAS VIDAS DE SUS AMIGOS EN JUEGO!**

LE AVISO, DOCTOR. NADA DE TRUCOS.

NO LE ESCUCHES, HANS. ¡MING NOS MATARÁ IGUALMENTE!

NO... **TENGO OPCIÓN.** ¡DEBO HACER LO QUE DICE!

SOLO RUEGO QUE FLASH SOBREVIVIERA...

Y PUEDA AYUDARNOS... **¡DE ALGÚN MODO!**

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

MIENTRAS, EN LOS CIELOS SOBRE BOSTON...

¿ASÍ QUE EL ARTEFACTO DE MI APARTAMENTO ES UNA ESPECIE DE PUERTA ENTRE MUNDOS?

SÉ QUE ES DIFÍCIL DE CREER.

CON TODO LO QUE HA OCURRIDO... NO **TAN** DIFÍCIL.

¡PUES AHORA SABES POR QUÉ ES IMPERATIVO QUE LO RECUPERE!

POR DESGRACIA PARA FLASH, UN CONTRARIADO CASERO TIENE OTROS PLANES...

NO PUEDE PAGAR SU ALQUILER... EL APARTAMENTO ***ARRUINADO.***

¡CONSEGUIRÉ MI DINERO DE UNA FORMA U OTRA!

SIGUE: **¡ROBO!**

FLASH GORDON

7-11 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

ESPERANDO AYUDAR A FLASH, LISA REGRESA A SU APARTAMENTO PARA RECUPERAR EL PORTAL ESPACIAL.

SOLO PARA DESCUBRIR...

¡LO HAN ***ROBADO!***

¡ES ***PERFECTO!***

MI COCHE ESTÁ ***DESTROZADO, SIN*** TRABAJO A LA VISTA, MI CASERO ME ***ATACA...***

Y AHORA ***ESTO.***

DA GRACIAS POR NO ESTAR AQUÍ CUANDO ENTRARON.

PODRÍAN HABERTE HECHO ***DAÑO.***

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

SIN FORMA DE INUTILIZAR EL ARTEFACTO, SOLO ES CUESTIÓN DE TIEMPO QUE MING INICIE SU INVASIÓN.

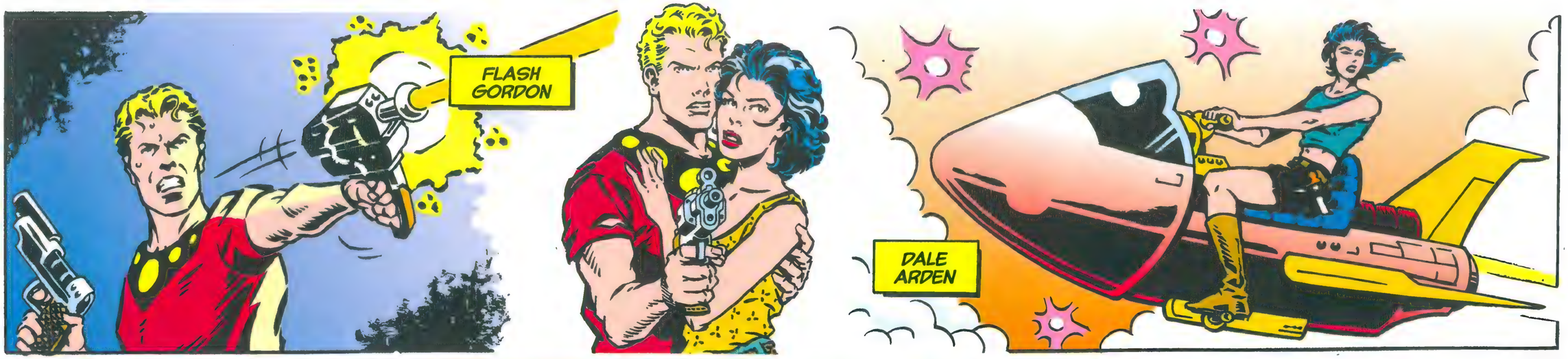
SI HUBIERA ALGUNA MANERA DE CONVENCER A LAS AUTORIDADES. PERO CREEN QUE HE PERDIDO LA CABEZA.

ESPERA...

SÉ QUÉ PODRÍAS HACER...

¡TENDRÁN QUE CREERTE!

SIGUE: ***¡LA GRAN FARSA!***



FLASH GORDON

7-18 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

TRAS ESCUCHAR EL PLAN DE LISA, FLASH DESPEGA AL LLEGAR EL ALBA.

CON LAS ADVERTENCIAS DE FLASH SOBRE LA PRÓXIMA INVASIÓN RECIBIDAS CON DESCONFIANZA...

...LA ACCIÓN A SEGUIR ES SIMPLE.

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

USANDO EL ARTEFACTO DE HOLOGRAMAS DE LA MOTO COHETE...

¡...HARÁ QUE LE CREAN!

SIGUE:

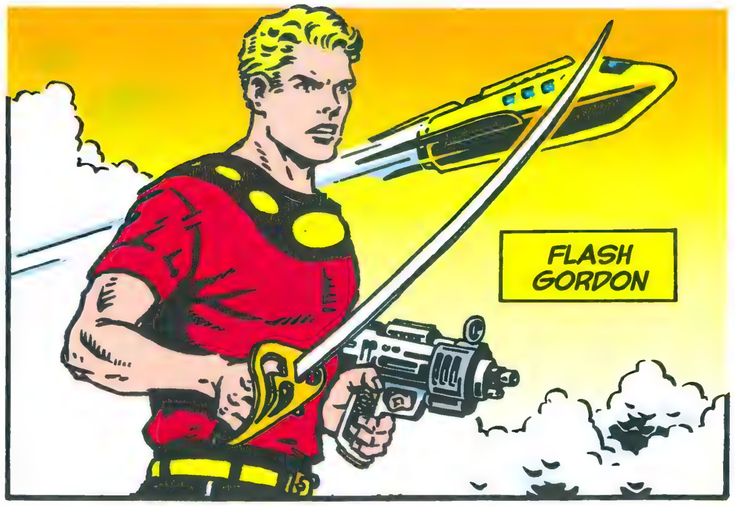
¡UN BOSTON PECULIAR!

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

7-25

www.reuben.org/cowguy



USANDO HOLOGRAMAS Y RÁFAGAS LÁSER CUIDADOSAMENTE DIRIGIDAS, FLASH REPRESENTA UNA FALSA INVASIÓN ALIENÍGENA.

HAY MUCHO EN JUEGO. ¡SI NO HAY UNA ARMADA LISTA PARA LA **AUTÉNTICA** INVASIÓN, LA PÉRDIDA EN VIDAS SERÁ **CATASTRÓFICA!**

LOS INFORMES DESDE BOSTON HAN SIDO CONFIRMADOS, SR. PRESIDENTE.

¡NUESTRA NACIÓN ESTÁ SIENDO ***ATACADA!***

LA RESPUESTA DEBE SER RÁPIDA Y DECIDIDA.

¿CUÁLES SON NUESTRAS OPCIONES?

LOS HECHOS SE SUCEDEN CON UNA RAPIDEZ VERTIGINOSA.

GRUPOS DE INTELIGENCIA SECRETA PREPARADOS PARA CONTINGENCIAS DE ESTE TIPO SE PONEN EN MARCHA.

ESTO NO ES UN ENCUENTRO FORTUITO COMO ***ROSWELL,*** CABALLEROS.

ES UNA ***INVASIÓN*** A ESCALA COMPLETA.

NO TENEMOS OTRA ALTERNATIVA.

¡ACTIVEN LA OPERACIÓN ***ARMAGEDÓN!***

SIGUE: ***¡BATALLA SOBRE BOSTON!***

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

8-1

www.reuben.org/cowguy

OPERACIÓN ARMAGEDÓN:

LA RESPUESTA MILITAR A GRAN ESCALA DE ESTADOS UNIDOS A UNA INVASIÓN ALIENÍGENA.

¡UN GRAN ATAQUE LANZADO DIRECTAMENTE CONTRA FLASH!

DE MOMENTO VA BIEN. CREEN QUE LOS HOLOGRAMAS QUE PROYECTÉ SON REALES...

...AHORA, A MANTENER LA FARSA HASTA QUE LLEGUEN LAS FUERZAS DE MING.

SHOOM!

¡MISILES RASTREADORES DE CALOR!

¡ESTÁN ATRAVESANDO MIS SEÑUELOS!

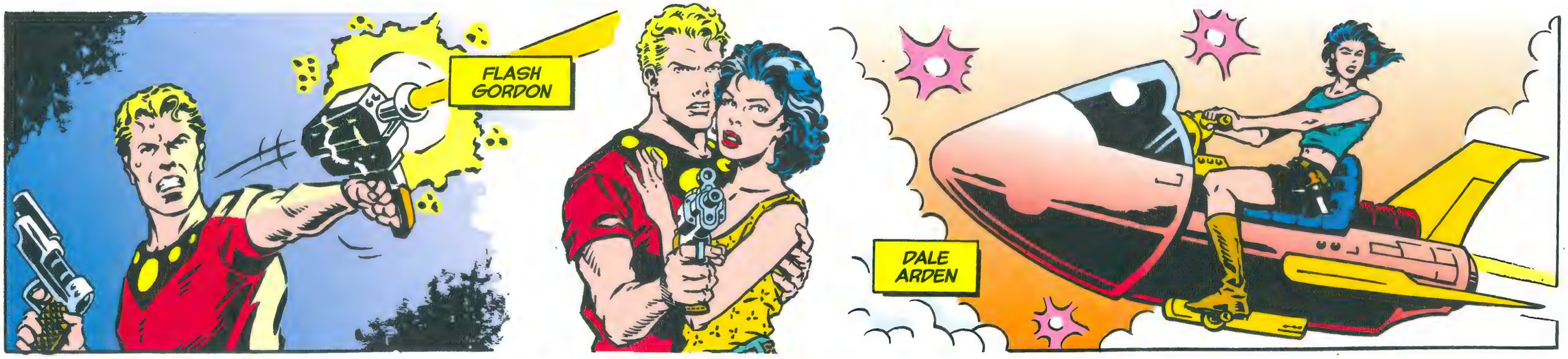
NO HAY NADA QUE PUEDAN RASTREAR...

¡SOLO *A MÍ!*

BRA-KOW!

SIGUE:
¡EL ENGAÑO REVELADO!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE 8-8

www.reuben.org/cowguy

MIENTRAS LA NAVE DE FLASH SE PRECIPITA HACIA LA TIERRA, LOS HOLOGRAMAS CREADOS POR SU MOTOCOHETE EMPIEZAN A DESVANECERSE...

¡...Y DESAPARECEN!

HEMOS PERDIDO CONTACTO VISUAL...

¡REPETIMOS, HEMOS PERDIDO CONTACTO VISUAL DE LA FUERZA INVASORA!

CORTO.

EL CAMPO DE FUERZA DE LA NAVE ME SALVÓ...

-COFF-

...PERO ***APENAS.***

EL ORDENADOR ESTÁ FRITO.

¡NO HAY FORMA DE GENERAR MÁS HOLOGRAMAS!

MIENTRAS FLASH TRABAJA FEBRILMENTE POR REPARAR SU NAVE...

...UN CASERO SIN ESCRÚPULOS SE ASOMA ALIVIADO A SU VENTANA.

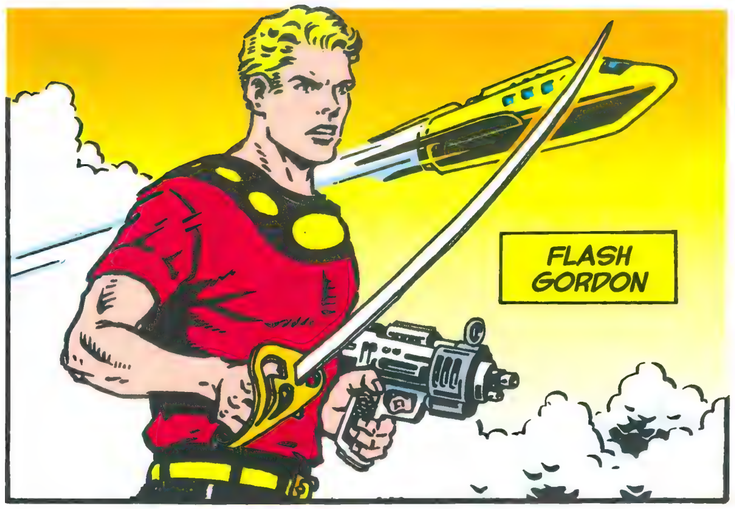
LOS MONSTRUOS... ***¡DESAPARECIERON!***

¡SE ***ACABÓ*** LA AMENAZA!

SIGUE:

¡EMPIEZA LA AMENAZA!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



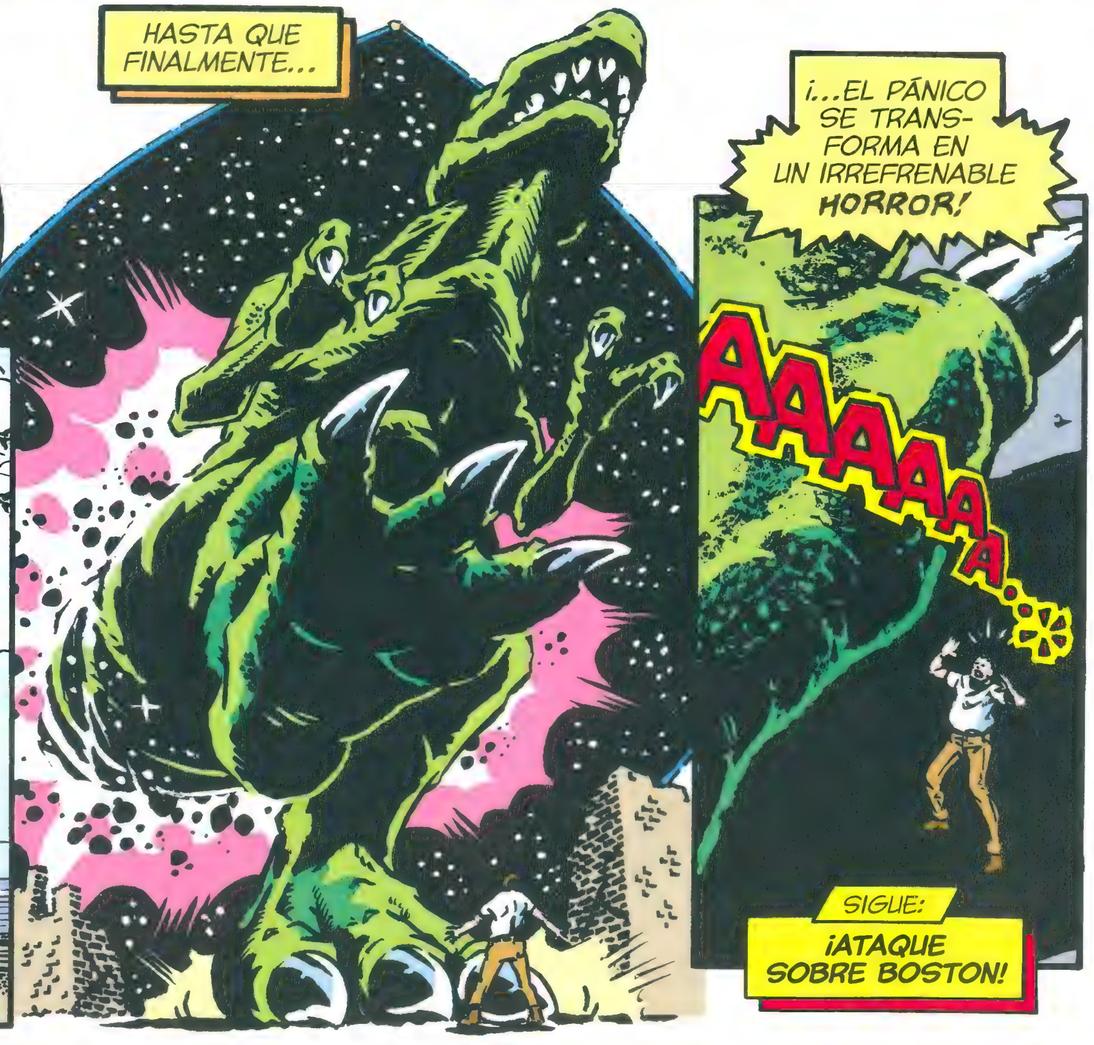
FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

8-15

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



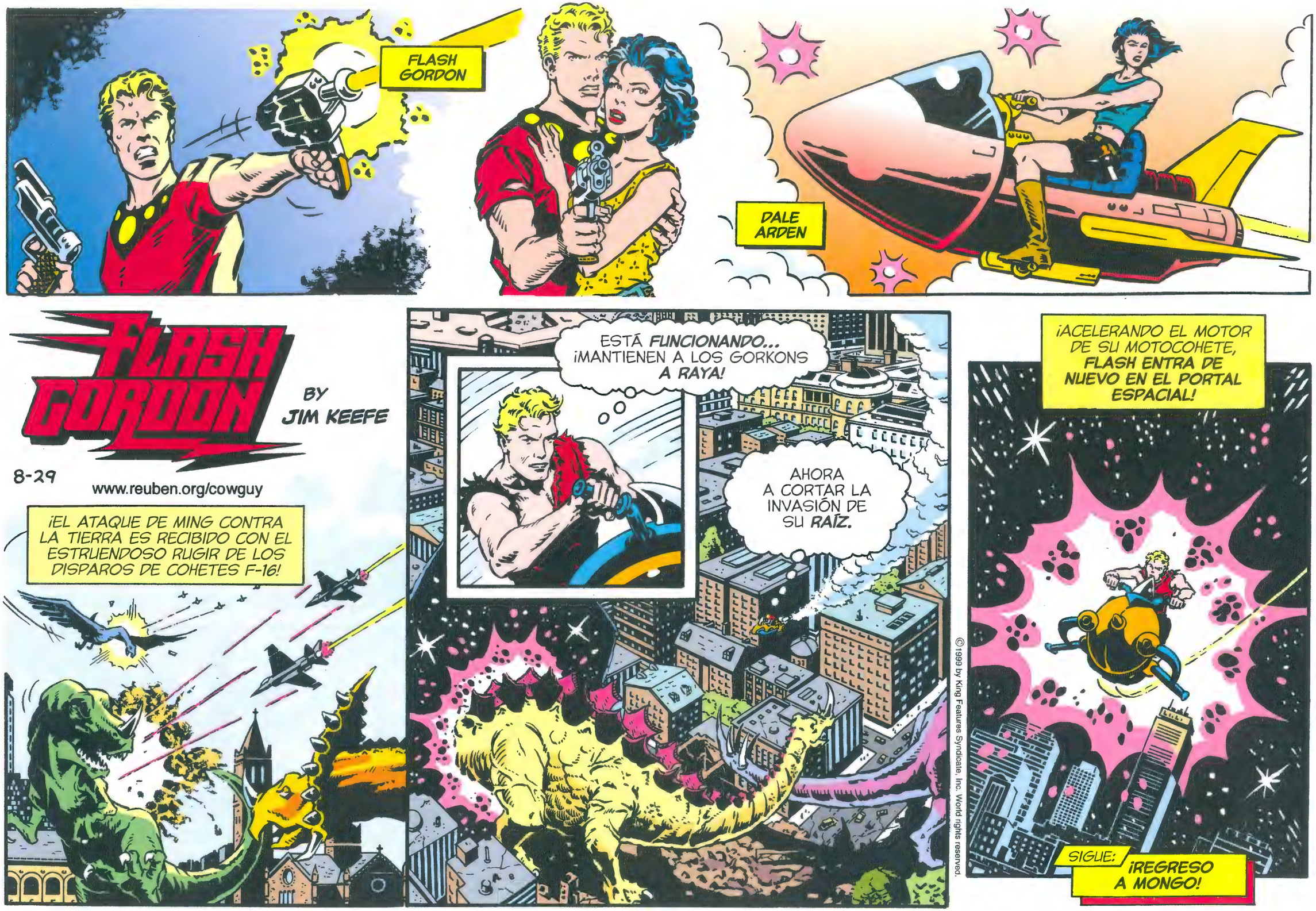
FLASH GORDON

8-22

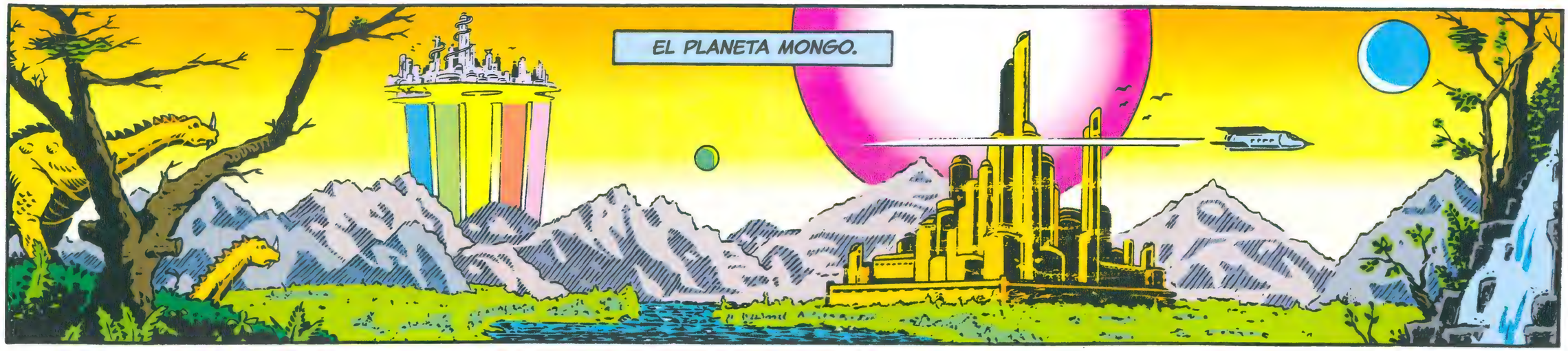
BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



© 1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

9-5

www.reuben.org/cowguy

CUANDO MING LANZA SU ATAQUE SOBRE LA TIERRA, RECIBE UNA INESPERADA RESISTENCIA.

THOOM!

BRA-KOW!

¡LOS MISILES ESTÁN ATRAVESANDO EL PORTAL ESPACIAL, MI SEÑOR!

¡FLASH DEBE DE HABER ALZADO A LOS TERRÍCOLAS CONTRA NOSOTROS!

NO IMPORTA...

¡UNA **LEGIÓN DE GORKONS** HARÁ QUE SE **ARRODILLEN!**

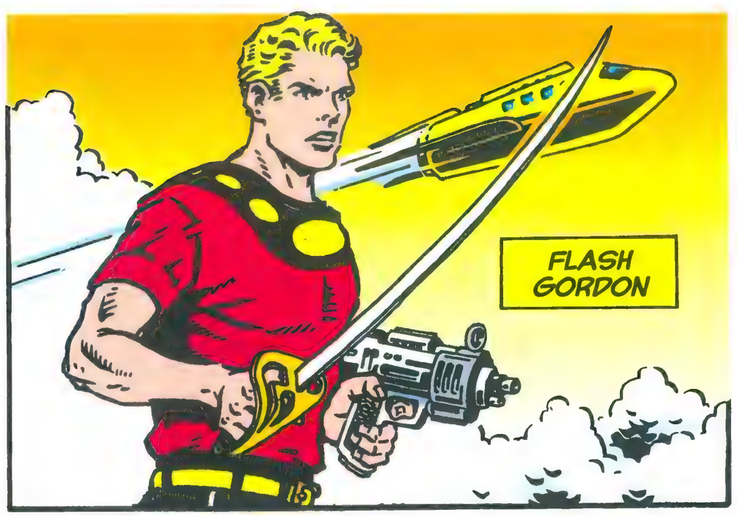
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

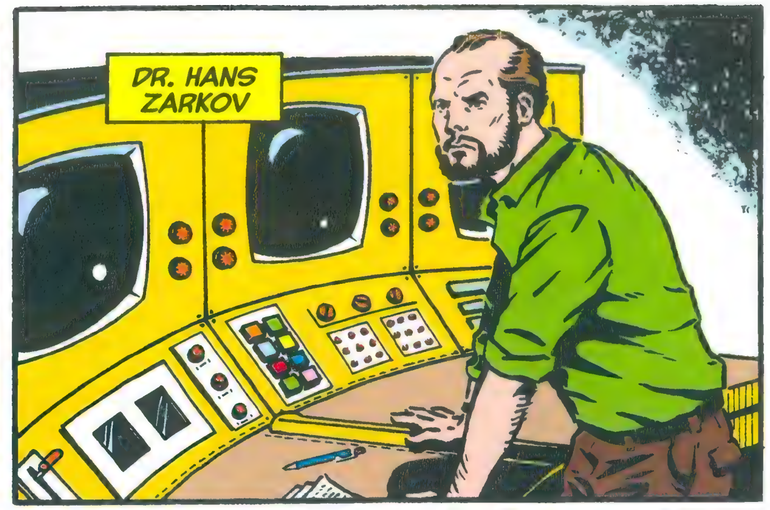
FZASK!

GORDON...

KRASH!

SIGUE: ¡SE VUELVEN LAS TORNAS!



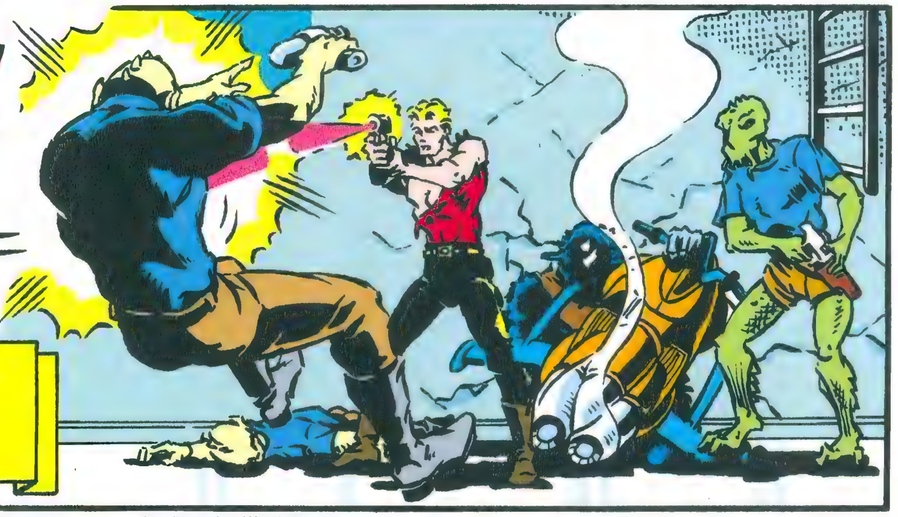


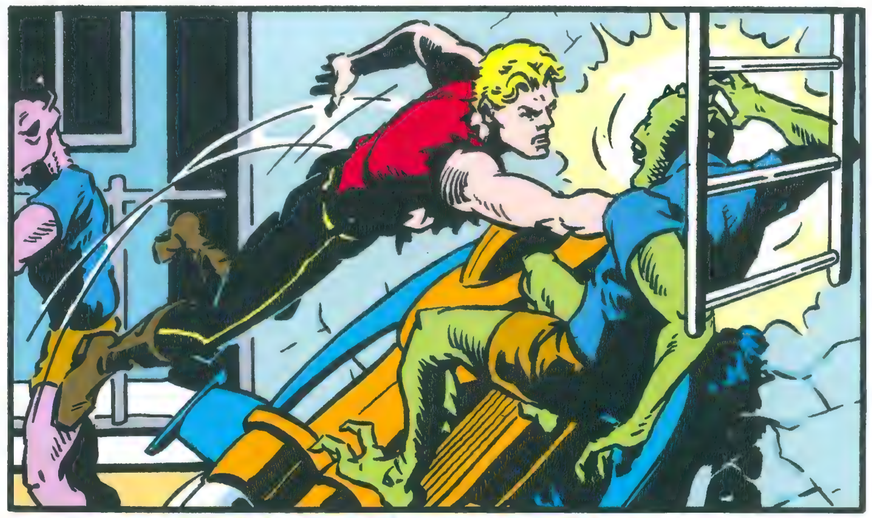
FLASH GORDON

9-12

BY JIM KEEFE

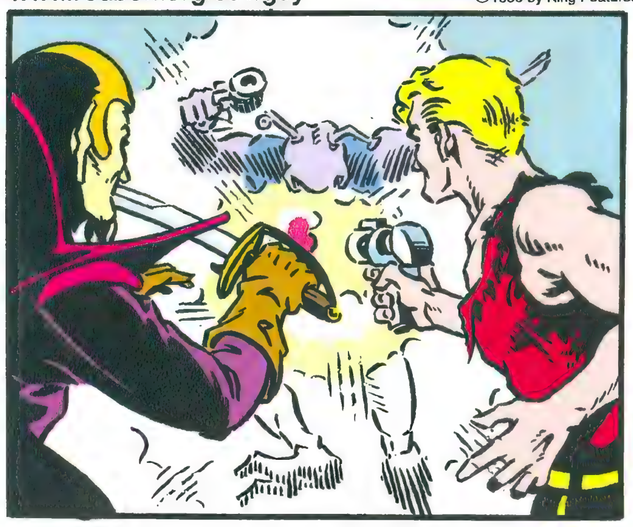
TOMANDO EL BLÁSTER DE UN GUARDIA DERRIBADO, **¡FLASH ENTRA EN ACCIÓN!**

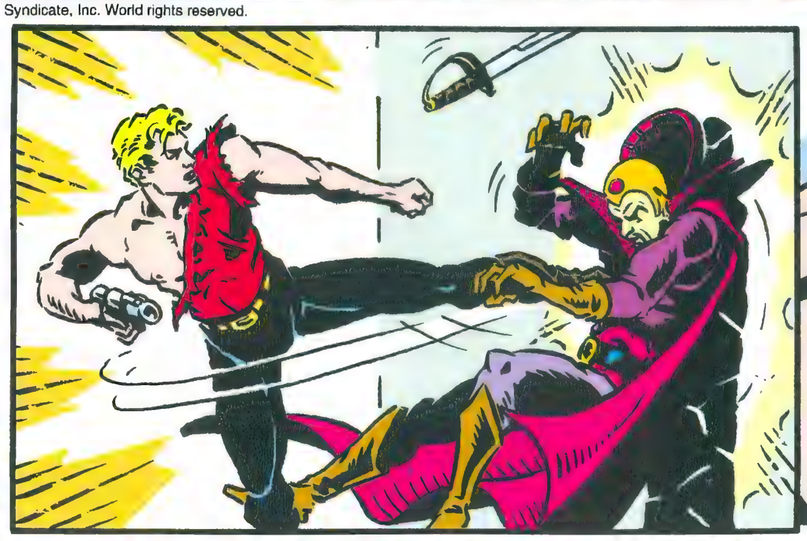




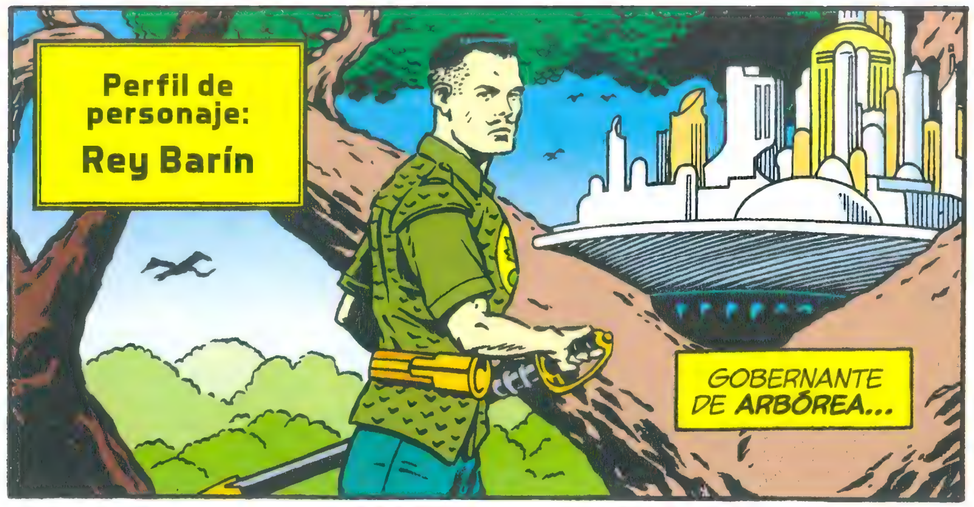
www.reuben.org/cowguy

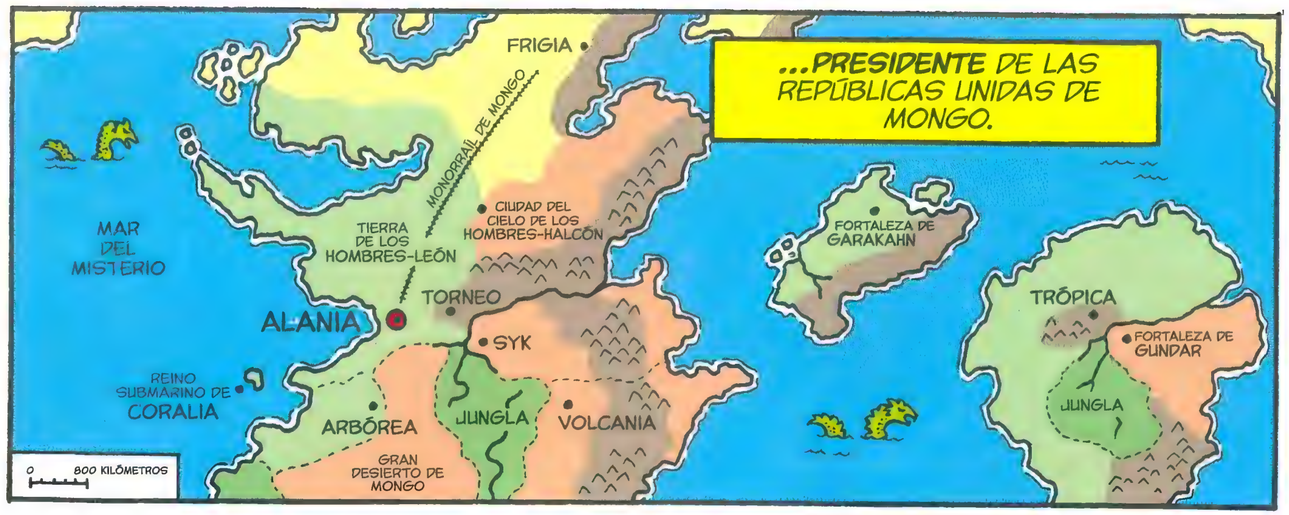
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

9-26

www.reuben.org/cowguy

¡MING EL CRUEL HA SIDO CAPTURADO!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

DALE ARDEN

DR. HANS ZARKOV

VARADOS EN UN PLANETA ALIENÍGENA Y HOSTIL.

CADA DÍA, UNA LUCHA SOLO POR SOBREVIVIR.

SU ÚNICA **ESPERANZA...**

...PERMANECER VIVOS LO SUFICIENTE PARA ENCONTRAR UN CAMINO A CASA.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

10-3

www.reuben.org/cowguy

FLASH, DALE Y EL DR. ZARKOV SE PREPARAN PARA ENTRAR EN EL PORTAL ESPACIAL Y REGRESAR A LA TIERRA.

EL PUEBLO DE MONGO SIEMPRE TE ESTARÁ AGRADECIDO, FLASH...

"¡...GRACIAS A TI, MING EL CRUEL HA SIDO CAPTURADO!"

"...PERO POR AHORA, SOLO QUEREMOS VOLVER A LA TIERRA, SANOS Y SALVOS."

CON ESTA PUERTA ENTRE NUESTROS DOS MUNDOS ACTIVADA, SIEMPRE SERÉIS BIENVENIDOS SI DECIDÍS REGRESAR.

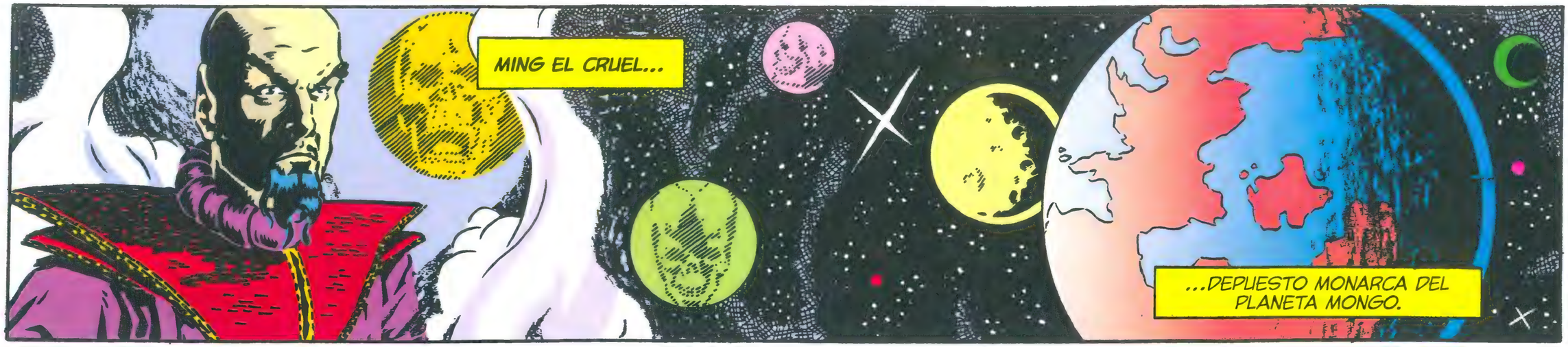
GRACIAS, BARÍN...

BASTA DE HABLAR. YA HEMOS ESPERADO ***SUFICIENTE...***

¡...VAMOS A CASA!

SIGUE: ¡MUNDOS SEPARADOS!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

10-10 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

CUANDO FLASH Y DALE ENTRAN EN EL PORTAL ESPACIAL, ¡UNA SÚBITA OLEADA DE ENERGÍA LOS ATRAVIESA!

¡FLASH! ¿ESTÁS BIEN?

DALE...

¡NO... NO PUEDO ALCANZARLA!

¡¿QUÉ HA SUCEDIDO?!

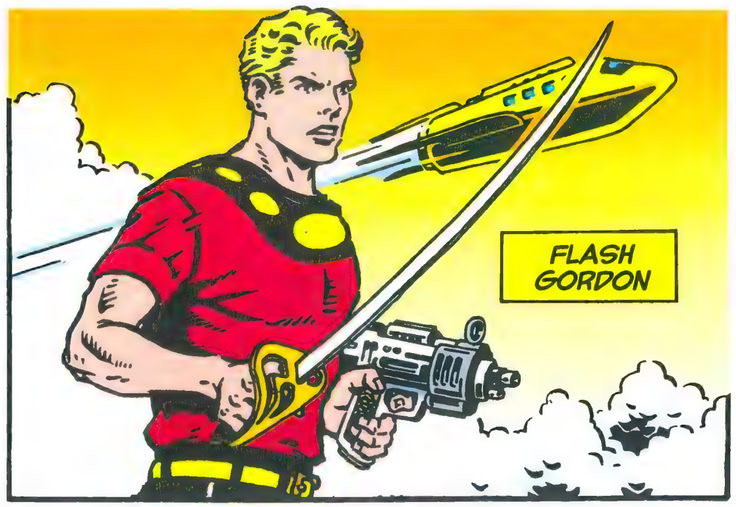
ME ARREBATASTE MI TRONO, TERRÍCOLA.

TODO LO QUE **APRECIABA...**

...AHORA TE DEVUELVO EL FAVOR.

SIGUE: ¡SEPARADOS!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

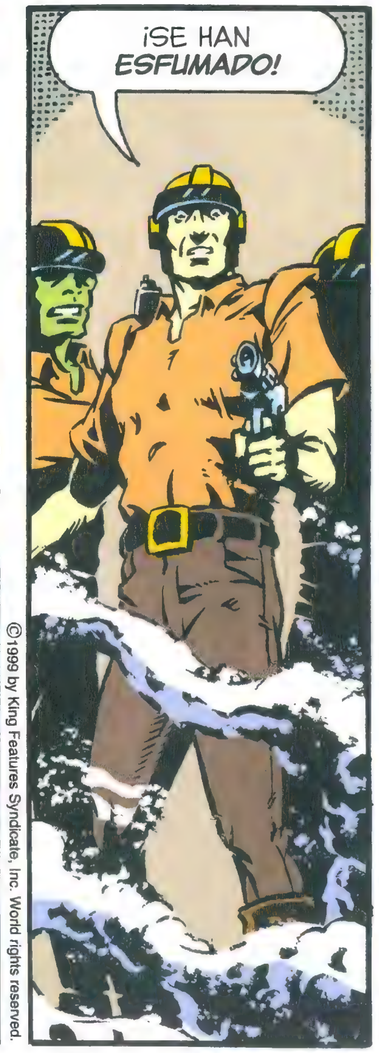


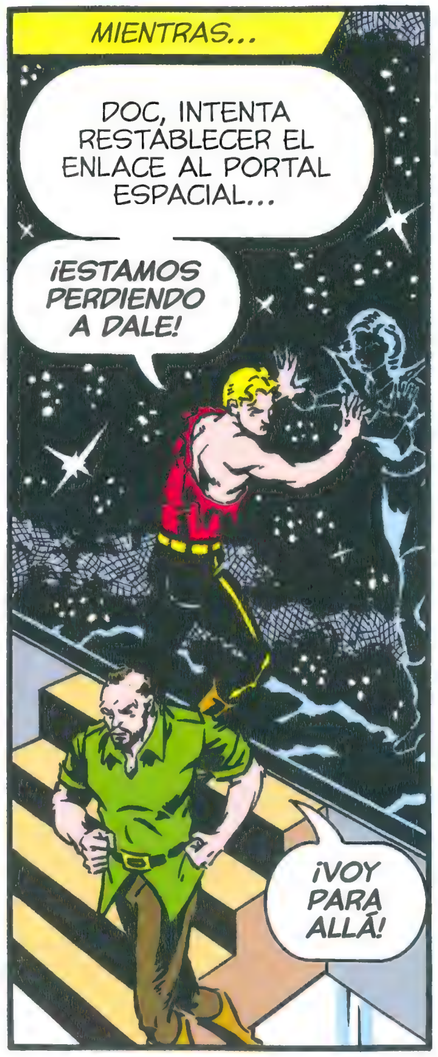
FLASH GORDON

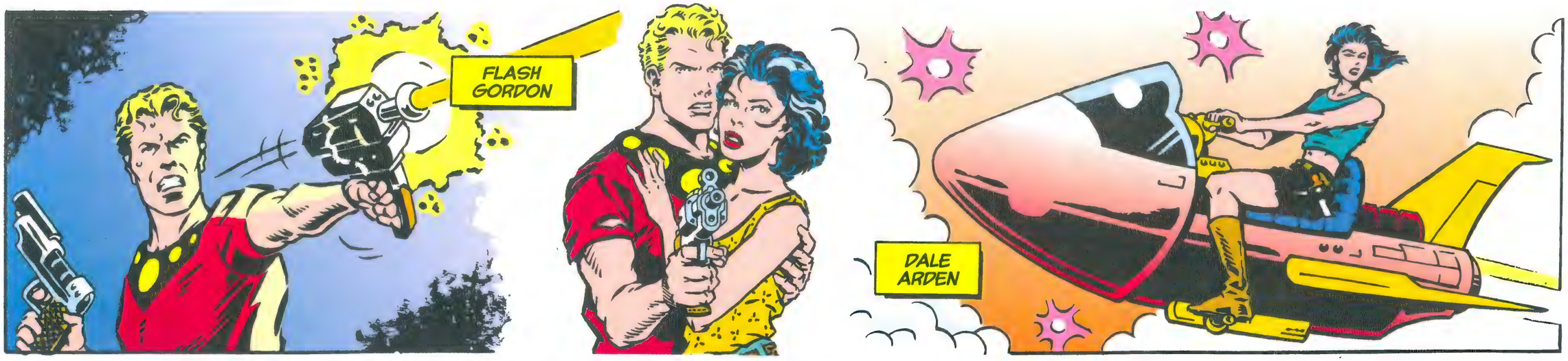
10-17 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.







FLASH GORDON

10-24

BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

TRAS CORRERSE LA VOZ DE LA FUGA DE MING, UN CANSADO Y SOMBRÍO TRÍO SE REÚNE EN LA SALA DEL TRONO DE ALANIA.

SE DESCUBRIÓ UNA TRAMPILLA BAJO LA PLATAFORMA EN LA QUE SE ENCONTRABA MING...

MIS HOMBRES ESTÁN RASTREANDO SU RUTA DE HUIDA MIENTRAS HABLAMOS.

¿ALGUNA SUERTE EN RESTABLECER EL ENLACE CON EL PORTAL ESPACIAL ENVIADO A VUESTRO MUNDO, ZARKOV?

ANTES DE DESAPARECER, MING LOGRÓ DESACTIVAR LA BALIZA DE SEGUIMIENTO DEL ARTILUGIO.

EN ESTE MOMENTO, LAS POSIBILIDADES DE SITUAR SUS COORDENADAS EXACTAS EN LA INFINITA INMENSIDAD DEL ESPACIO SON ***INABARCABLES.***

PERO SIEMPRE HAY ***ESPERANZA.***

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

MIENTRAS FLASH SALE AL BALCÓN, EL PENSAMIENTO DE ESTAR ATRAPADO EN MONGO SIN DALE LO ***CONSUME.***

AL MENOS LOGRASTE REGRESAR A LA TIERRA A TRAVÉS DEL PORTAL.

Y ALGÚN DÍA ENCONTRARÉ MI CAMINO DE VUELTA A TI...

LO PROMETO.

SIGUE: ¡DALE!

FLASH GORDON

Perfil de personaje:

Dale Arden

¡UN AVIÓN QUEDA DESTROZADO POR UNA **EXTRAÑA LLUVIA DE METEOROS!**

ESE FATÍDICO VUELO HACE COINCIDIR A LA BELLEZA DE CABELLO NEGRO **DALE ARDEN** CON EL ATLETA DE FAMA MUNDIAL **FLASH GORDON.**

DESDE ENTONCES SUS VIDAS SE HAN **UNIDO...** ¡AFRONTANDO **AVENTURAS DE ENSUEÑO** CON LA ESPERANZA DE **SALVAR UN MUNDO** AL **BORDE DE LA DESTRUCCIÓN!**

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

10-31

www.reuben.org/cowguy

LUGAR: UNA INSTALACIÓN GUBERNAMENTAL DE ALTO SECRETO.

CUANDO LA TERCERA RONDA DE INTERROGATORIOS LLEGA A SU FINAL, DALE ARDEN SE QUEDA SOLA DE NUEVO.

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

SUS RESPUESTAS SON RECIBIDAS CON, COMO MUCHO, **ESCEPTICISMO.**

ENTONCES ESTAMOS DE ACUERDO.

COMO FUE LO ÚLTIMO QUE VIMOS ATRAVESAR ESE PORTAL ANTES DE CERRARSE, MEJOR MANTENERLA AQUÍ BAJO NUESTRA VIGILANCIA...

"...LO QUE **NO** NECESITAMOS AHORA MISMO ES UNA HISTORIA COMO LA **SUYA** CIRCULANDO POR AHÍ."

GRACIAS POR DARME UN LUGAR PARA QUEDARME. SON MUY GENEROSOS.

NO SEAS TONTA. SALVASTE LA **VIDA** DE MI ESPOSA. ES LO **MENOS** QUE PODEMOS HACER.

Y AHORA QUE ACABÓ EL ATAQUE CONTRA BOSTON, LAS COSAS PUEDEN VOLVER A LA NORMALIDAD.

AUNQUE **AÚN** NO SE SABE DE DÓNDE SURGIERON ESAS CRIATURAS.

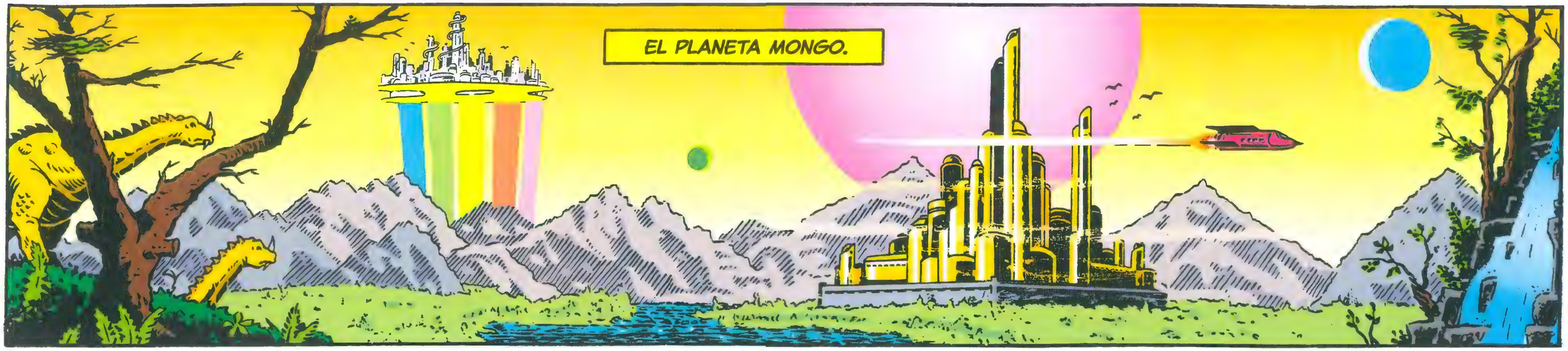
ES CURIOSO QUE LO MENCIONE, VERÁ...

DING-DONG

YA VOY... DEBE DE SER EL REPARTIDOR.

NO OLVIDES LO QUE IBAS A DECIR, AHORA MISMO VUELVO.

SIGUE: **¡NUEVA AVENTURA!**



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

ART ASSIST AL WILLIAMSON

11-7

www.reuben.org/cowguy

ACOMPAÑADO POR EL DR. HANKS ZARKOV, FLASH GORDON EXPLORA LAS AFUERAS DE ALANIA EN BUSCA DE **MING EL CRUEL.**

VEO UN OASIS DELANTE. HAGAMOS UN RECESO, HIJO.

SEGUIREMOS MEJOR DESCANSADOS.

DE ACUERDO, PERO SOLO UN MOMENTO.

ZARKOV SABE BIEN LO INÚTIL QUE ES PONER TRABAS A LOS ESFUERZOS DE SU JOVEN AMIGO.

¡PUES FUE POR MANO DE MING QUE DALE SERÍA APARTADA DEL LADO DE FLASH, SEPARÁNDOLE DE SU AMADA POR UN ABISMO DE **AÑOS LUZ!**

CUANDO SE ACERCAN...

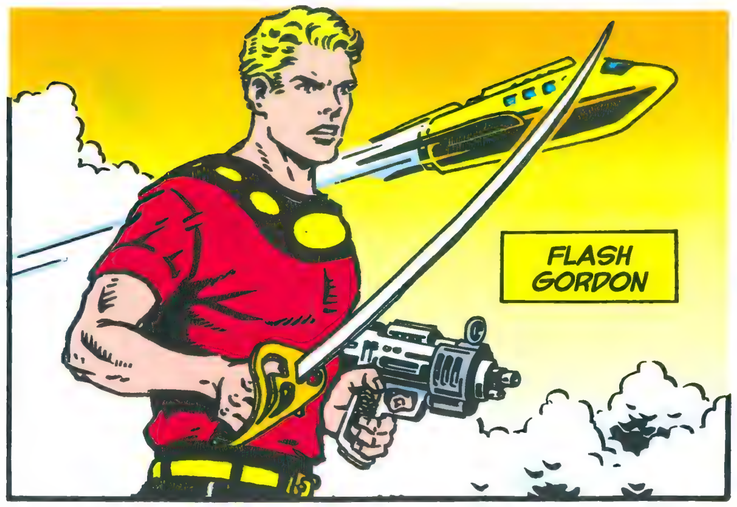
DOC... ¿VES LO QUE YO VEO?

¡NO PUEDE SER!

¡¿DALE...?!

¡CONTINUARÁ!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

11-14 www.reuben.org/cowguy

¡FLASH Y ZARKOV SE ENCUENTRAN CON LO IMPOSIBLE!

¡FLASH, ***ESPERA!*** ¡LO QUE SEA ESA COSA, ***NO*** ES DALE!

INTOXICADO POR EL AROMA DE LA FLORA QUE LE RODEA, FLASH AVANZA TAMBALEÁNDOSE...

NO ES DALE... NO ES...

Y CUANDO FLASH LENTAMENTE PIERDE LA CONCIENCIA...

¡...LA MALVADA VEGETACIÓN LO ***ENGULLE!***

¡CONTINUARÁ...!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

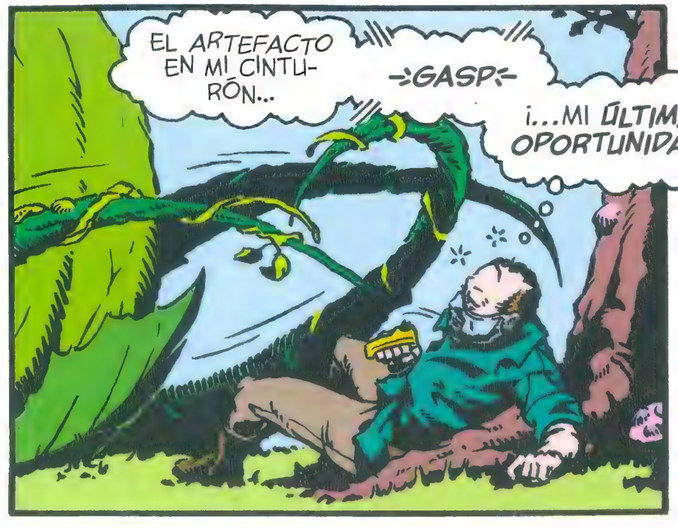
FLASH GORDON
BY JIM KEEFE
11-21
www.reuben.org/cowguy
MIENTRAS ZARKOV SE APROXIMA A LA PERVERSA FLORA QUE HA ENGULLIDO A SU AMIGO...
...UN ENFERMIZO AROMA DULCE EMPAPA SUS SENTIDOS.
ESE OLOR, ES COMO UN NARCÓTICO.
LA PLANTA DEBE DE DROGAR A SUS VÍCTIMAS PARA QUE PUEDAN SER MÁS FÁCILMENTE...
...DIGERIDAS.
NO HAY TIEMPO QUE PERDER. ¡TENGO QUE SACAR A FLASH DE ALLÍ RÁPIDO!
¡AGUANTA, HIJO! TE HABRÉ SACADO EN UN...
SHINK!
¡CONTINUARÁ...!
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

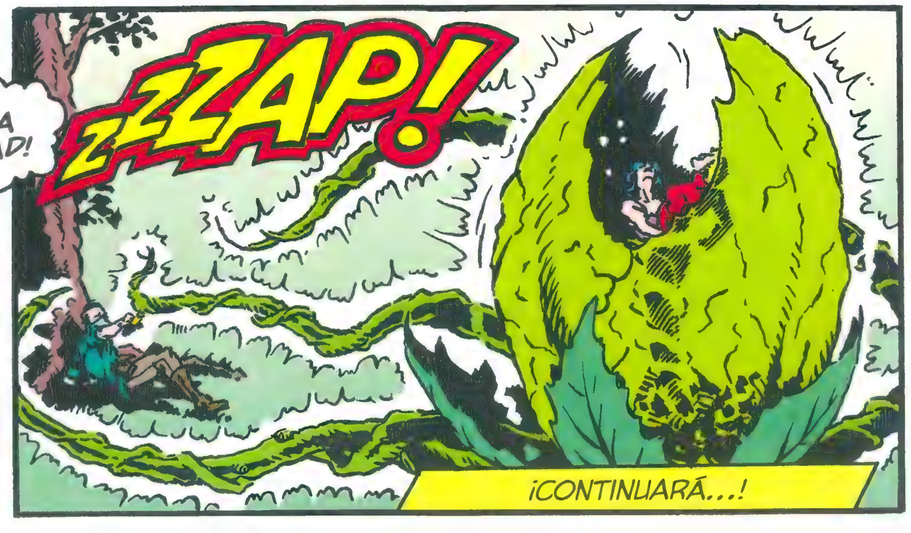
FLASH GORDON

11-28 BY JIM KEEFE
www.reuben.org/cowguy

¡ZARKOV ES ATRAPADO MIENTRAS INTENTA LIBERAR A FLASH DE LAS GARRAS DE LA CRIATURA PLANTA!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

12-5

www.reuben.org/cowguy

¡EL DR. ZARKOV ELECTROCUTA A LA MONSTRUOSA CRIATURA PLANTA!

¡FLASH!

ZASK!

TIENES QUE *REACCIONAR...*

FLASH GORDON

DALE ARDEN

...LA CRIATURA ES EMPÁTICA.

¡HA CREADO UNA *IMAGEN* DE DALE PARA *ATRAPARTE!*

NO... ES DALE...

ZASK!

¡...NO ES DALE!

¡CONTINUARÁ...!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

MIENTRAS LAS FUERZAS DE MING CAPTURAN EL PALACIO DE ALANIA...

...LA FLOTA REAL DE BARIN DESPEGA HACIA LOS CIELOS.

FLASH GORDON

12-12 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

RECUPERADO DE SU ADORMECIMIENTO, FLASH LUCHA POR LIBERARSE DE LAS GARRAS DE LA CRIATURA PLANTA.

LA CRIATURA ESTÁ MÁS DEBILITADA QUE YO...

¡ES MI OPORTUNIDAD!

©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

¡ZARKOV! RÁPIDO... ¡DALE OTRA DESCARGA!

¡ZARKOV!

KRAC!

TODO ME DA VUELTAS...

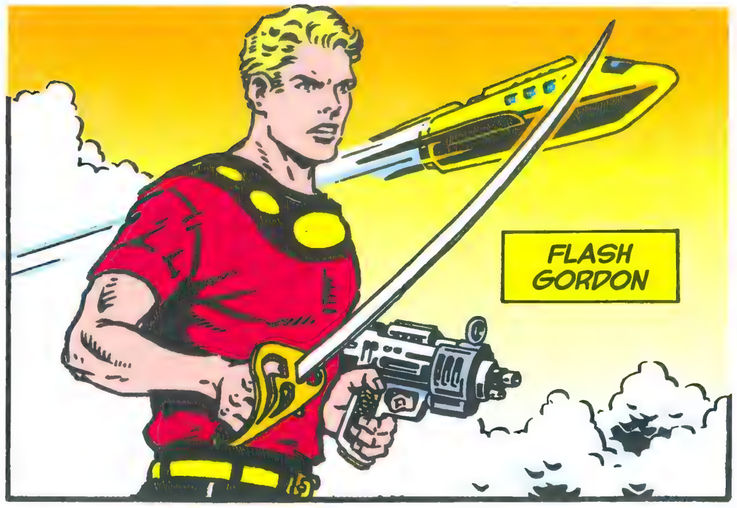
TENGO QUE CENTRARME...

¡...LA VIDA DE ZARKOV DEPENDE DE ELLO!

TENGO... QUE...

ZASK!

¡CONTINUARÁ...!



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

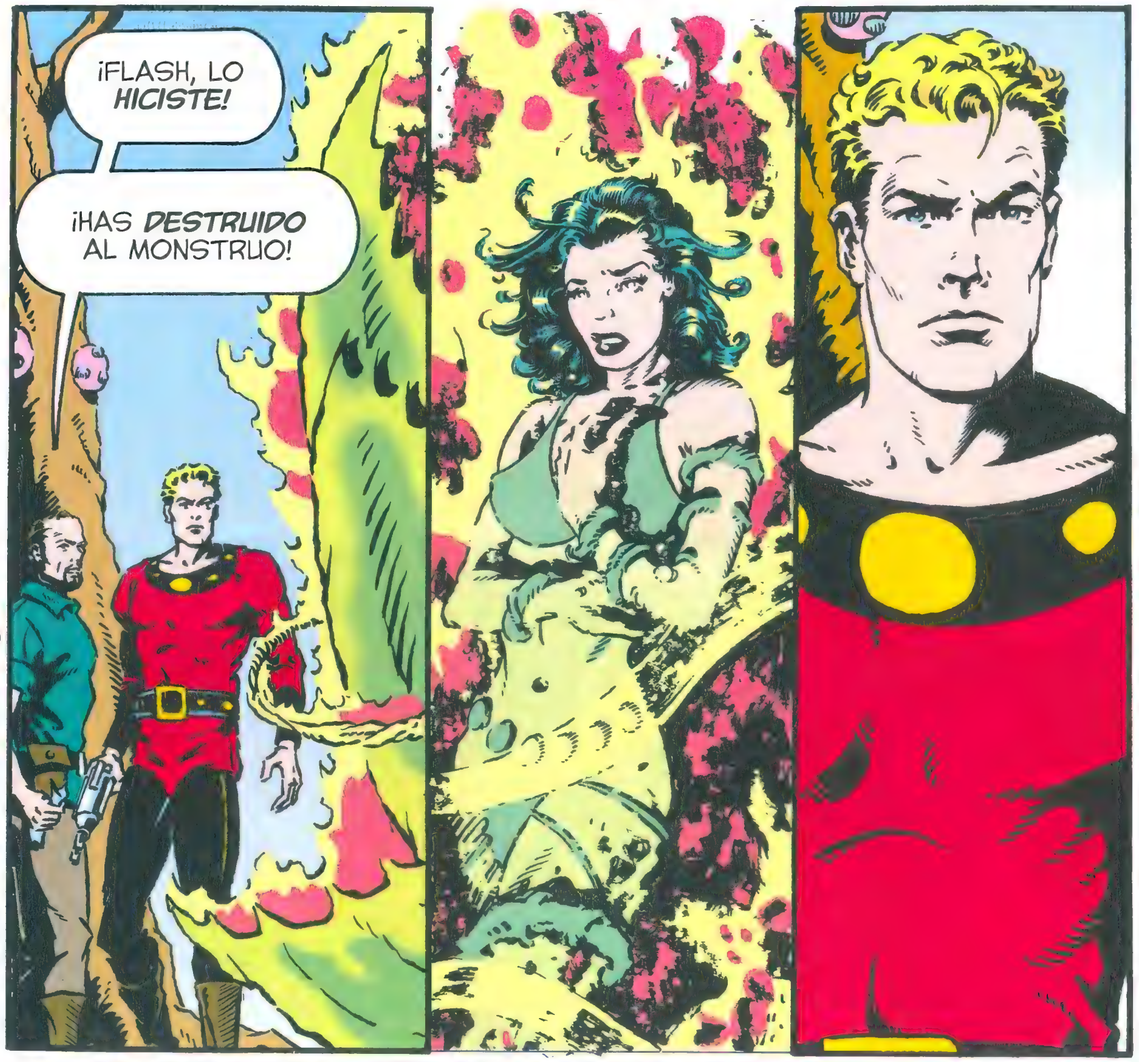
12-19

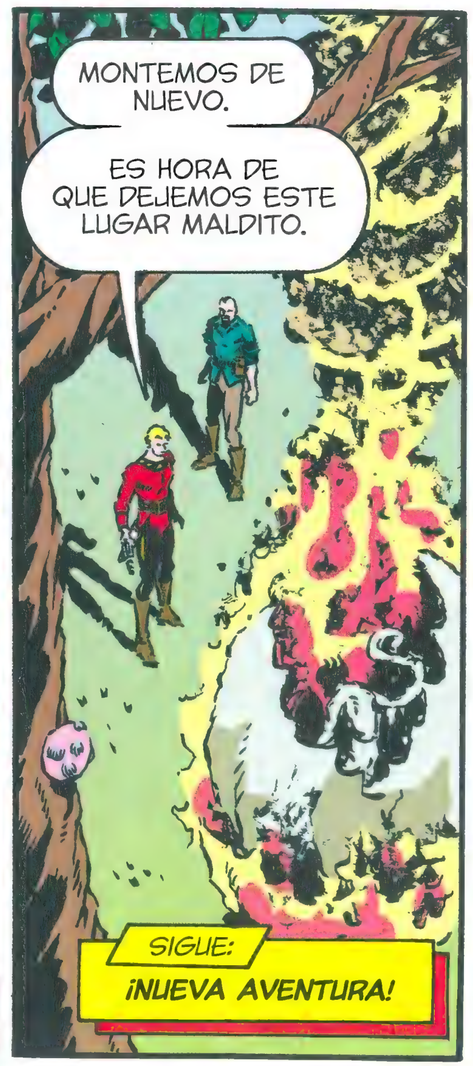
www.reuben.org/cowguy

¡CUANDO FLASH DISPARA A LA ABERRACIÓN QUE HA TOMADO LA FORMA DE DALE, **LA CRIATURA ESTALLA EN LLAMAS!**

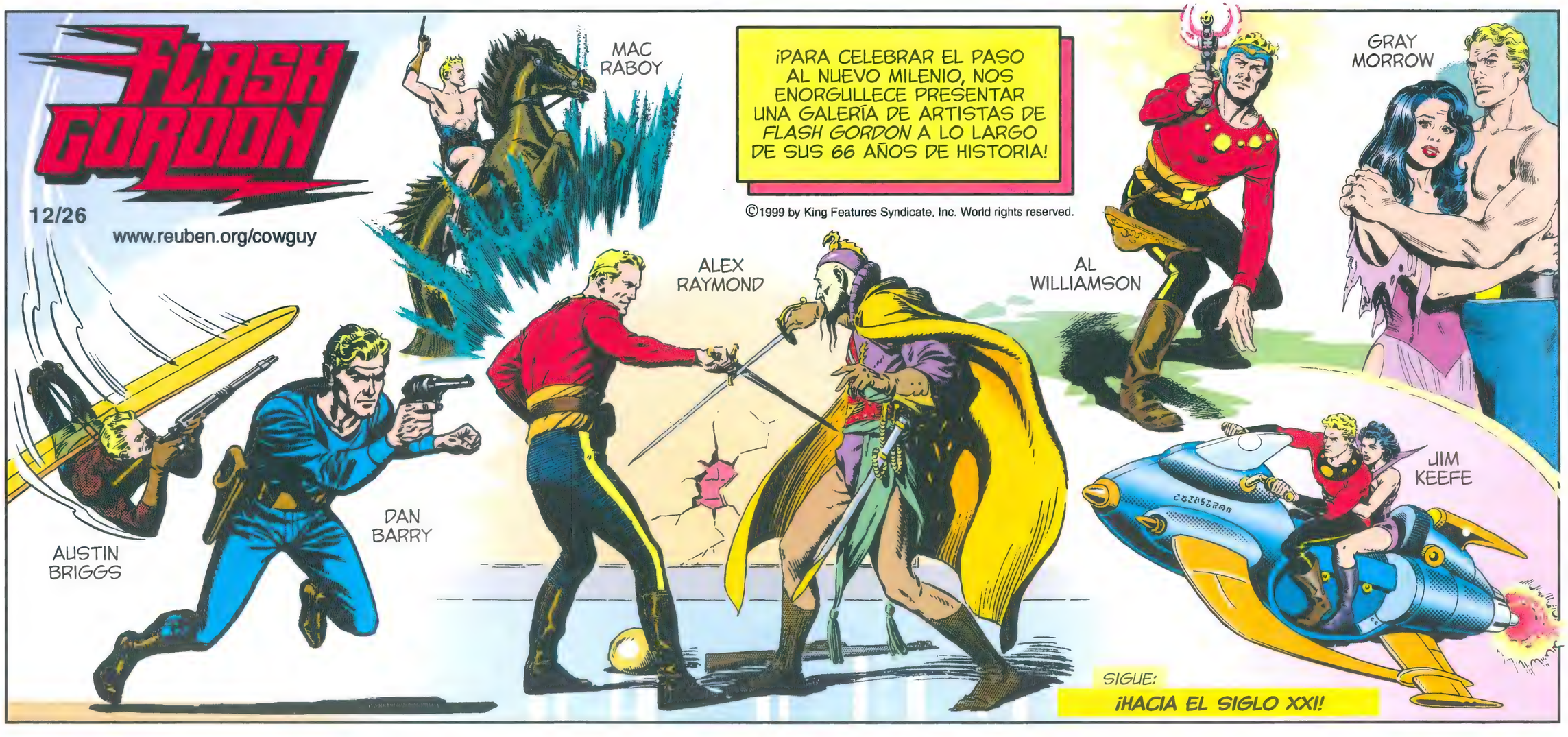
ZASK!

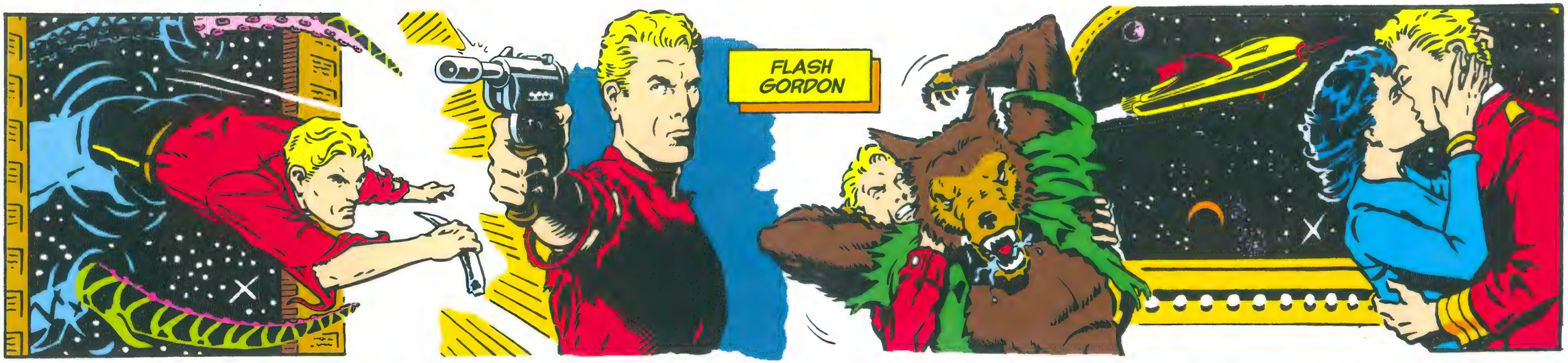
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





CREADO POR ALEX RAYMOND, *FLASH GORDON* APARECIÓ POR PRIMERA VEZ EN LOS PERIÓDICOS EL 7 DE ENERO DE 1934.
LA POPULARIDAD DE LA TIRA ACABARÍA PRODUCIENDO INCONTABLES ADAPTACIONES EN RADIO, EN LIBROS Y EN CINE.
SU INFLUENCIA SE DEJARÍA VER EN LAS GENERACIONES SIGUIENTES. GEORGE LUCAS HA CITADO INCLUSO EL SERIAL CINEMATOGRÁFICO ***FLASH GORDON CONQUISTA EL UNIVERSO*** COMO LA INSPIRACIÓN DIRECTA PARA SU PROPIA *SPACE OPERA...* ***STAR WARS.***
Alex Raymond
Autorretrato
ALEX RAYMOND


FLASH GORDON
12/26
www.reuben.org/cowguy
MAC RABOY
¡PARA CELEBRAR EL PASO AL NUEVO MILENIO, NOS ENORGULLECE PRESENTAR UNA GALERÍA DE ARTISTAS DE *FLASH GORDON* A LO LARGO DE SUS 66 AÑOS DE HISTORIA!
©1999 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.
ALEX RAYMOND
AL WILLIAMSON
GRAY MORROW
AUSTIN BRIGGS
DAN BARRY
JIM KEEFE
SIGUE:
¡HACIA EL SIGLO XXI!



FLASH GORDON

1-16 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

SIGUIENDO EL RASTRO DE MING HACIA EL NORTE, FLASH Y ZARKOV SON SORPRENDIDOS POR UNA **VENTISCA.**

LA TORMENTA ESTÁ **EMPEORANDO.**

¡DEBEMOS ENCONTRAR REFUGIO, Y **RÁPIDO!**

CREO QUE DISTINGO UNA ESPECIE DE ARCADA DELANTE.

SÍGUEME.

QUÉ **EXTRAÑO...** PARECE ESTAR CONSTRUIDA EN MEDIO DE LA **NADA.**

¡ZARKOV!

LOS PILARES... ¡ESTÁN **MOVIÉNDOSE!**

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

1-23

www.reuben.org/cowguy

SKREE!

KRAC!

¡SUBE, RÁPIDO!

CRUNCH KRAM

RRRRRAAAAAAAAHR!

¡NOS HA VISTO!

¡Y A JUZGAR POR ESE SONIDO, SIGUE *HAMBRIENTO!*

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved

ALANIA... ¡ANTERIORMENTE CONOCIDA COMO **CIUDAD MINGO**!

EN EL **PASADO**, CENTRO DEL IMPERIO DE **MING EL CRUEL**.

AHORA, LA CAPITAL DE LAS REPÚBLICAS UNIDAS DE MONGO.

FLASH GORDON

1-30 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

¡CON UN SONIDO DE PASOS RETUMBANDO TRAS ELLOS, FLASH Y ZARKOV CORREN PERSEGUIDOS POR EL **CÍCLOPE**!

THOOM! THOOM!

¡NUESTRA ÚNICA ESPERANZA ES PERDERLO EN ESTA TORMENTA DE NIEVE!

¡LO TENEMOS JUSTO DETRÁS!

THOOM!

¡AGÁRRATE!

¡VOY A CORRER HACIA LA PARED DE ESE ACANTILADO!

CON ALGO DE SUERTE ENCONTRAREMOS UNA CUEVA O AL...

THOOM!

UHHHH

¡¿QUÉ **RAYOS**...?!

¡ZARKOV, **RÁPIDO**! ¡BÁJALO DE AHÍ!

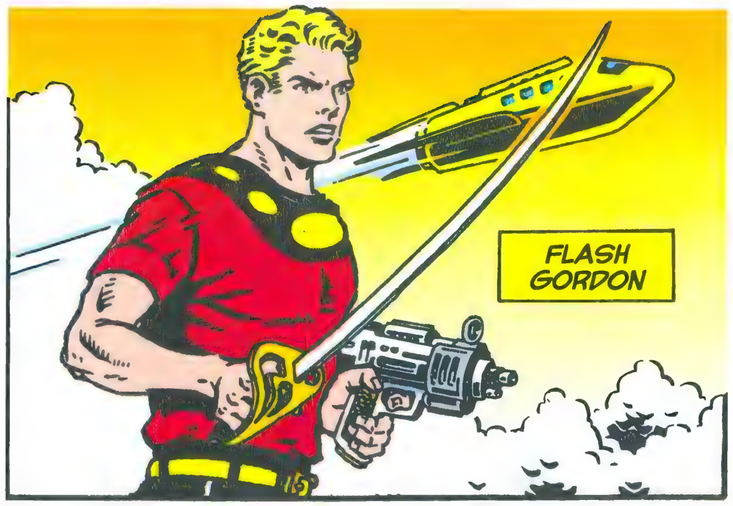
THOOM!

PERO EL **MONSTRUO**... **¡NO HAY TIEMPO!**

¡DÉJAME A MÍ AL MONSTRUO!

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

2-6 BY JIM KEEFE

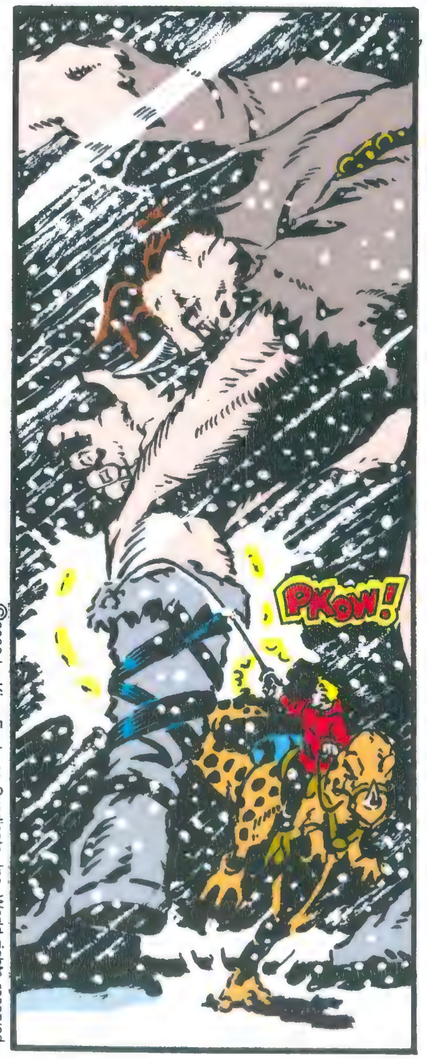
www.reuben.org/cowguy

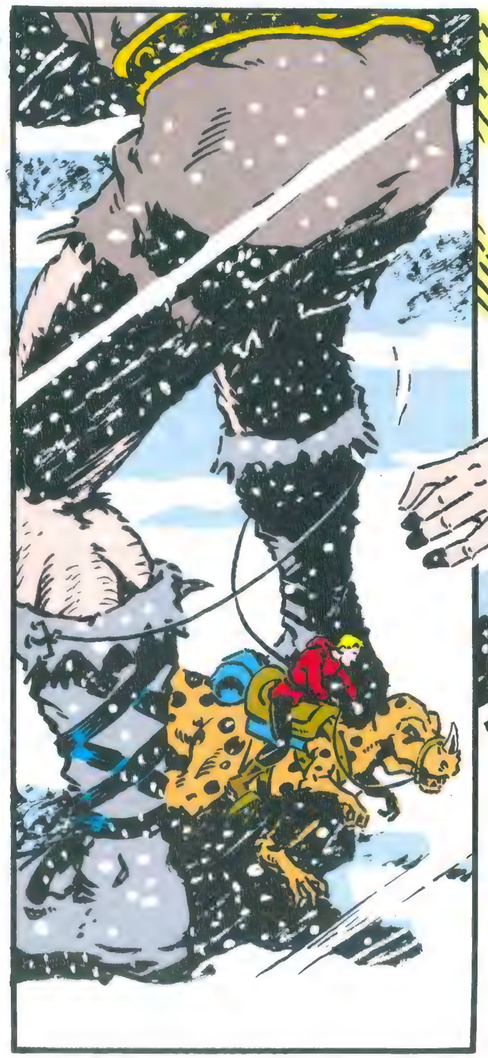
¡TOMANDO UNA CUERDA CON GARFIO DE SU BOLSA, **FLASH CARGA CONTRA EL GIGANTE!**

SOLO VOY A TENER UNA OPORTUNIDAD PARA ESTO...

¡...ASÍ QUE MEJOR QUE SEA *LA BUENA!*

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





MING EL CRUEL...

...DEPUESTO MONARCA DEL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

2-13

www.reuben.org/cowguy

MIENTRAS ZARKOV LIBERA AL PRISIONERO DE SUS ATADURAS DE HIELO, UN SÚBITO TEMBLOR AGITA EL SUELO DEL VALLE.

THOOM!

NO SÉ **CÓMO,** PERO FLASH HA FRENADO DE ALGÚN MODO EL AVANCE DEL CÍCLOPE.

PERO... ¿QUÉ LE HA OCURRIDO A FLASH?

UHHHHH... ¿SOY LIBRE...? -›COFF‹-

RAHRRRRR!

EL **GIGANTE...** -›COFF‹-... PRONTO VENDRÁ POR NOSOTROS. ¡DEBEMOS **ESCAPAR!**

PERO **¿ADÓNDE?**

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

MI CLAN... -›COFF‹- ... LAS CUEVAS ESTÁN CERCA.

SOLO RUEGO QUE LA ENTRADA NO ESTÉ...

¡...SELLADA!

¡CONTINUARÁ...!

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

2-20

www.reuben.org/cowguy

CON LA ENTRADA A LA CUEVA SELLADA POR UNA PANTALLA DE HIELO, ZARKOV Y SU NUEVO ALIADO AGUARDAN LA LLEGADA DEL CÍCLOPE.

RAHRRR!

-¿COFF-COFF-
NO HAY DÓNDE ESCONDERSE...

AGUANTA, AÚN NO ESTAMOS ACABADOS.

LA TORMENTA ESTÁ CUBRIENDO NUESTRAS HUELLAS. TAL VEZ SEA LA OPORTUNIDAD QUE NECESITAMOS.

SI PUDIERA CORTAR ESTE HIELO A TIEMPO...

¡ZARKOV, ATENCIÓN!

¡¿QUÉ...?!

CRASH!

¡ADENTRO, RÁPIDO!

¡TENGO AL GIGANTE JUSTO DETRÁS!

RAHR!

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

2-27 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

¡FLASH IRRUMPE EN LA ENTRADA DE LA CUEVA EN EL ÚLTIMO MOMENTO!

¡DEPRISA! ¡LO TENÉIS DETRÁS!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

RAHR!

¡ESTAMOS SALVADOS!

¡NO PUEDE LLEGAR MÁS LEJOS!

THOOM THOOM THOOM...

SE VA...

PROBABLEMENTE A BUSCARSE UNA COMIDA MÁS FÁCIL...

...Y NI UN SEGUNDO DEMASIADO PRONTO.

ENCIENDE UN FUEGO. HAY QUE CALENTARLE.

SÍ... FUEGO.

IRÉ A EXPLORAR EL RESTO DE ESTAS CAVERNAS.

SI NO HE VUELTO EN UNA HORA...

¡TOMA UN ARMA!

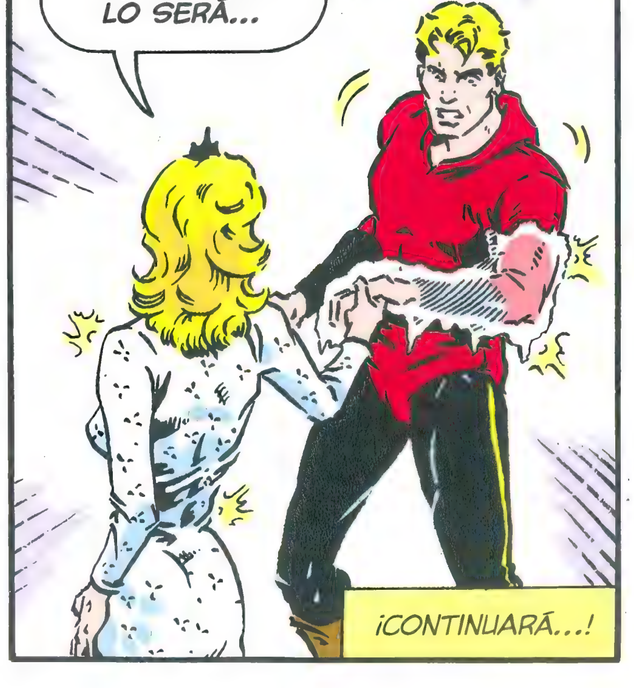
¡CONTINUARÁ...!

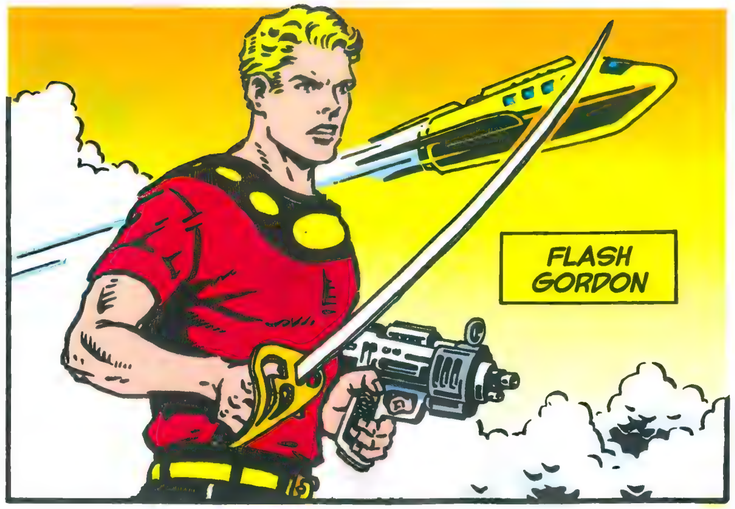
FLASH GORDON

3-5 BY JIM KEEFE

www.reuben.org/cowguy

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.





FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

3-12

www.reuben.org/cowguy

CON SUS BRAZOS CONGELADOS POR EL MERO TOQUE DE LA REINA, FLASH ES DESARMADO E INTERROGADO.

NO TENGO TIEMPO QUE PERDER. ¿DÓNDE ESTÁ **BLAZE**?

¿"BLAZE"?

NO TE HAGAS EL TONTO. MIS CENTINELAS ME HAN INFORMADO QUE FUISTE **TÚ** QUIEN LE AYUDÓ A ESCAPAR DEL CÍCLOPE.

¡¿DÓNDE **ESTÁ** AHORA?!

¿POR... QUÉ?

¿PARA P... PODER SACRIFICARLE OTRA VEZ?

SACRIFICARLE NO... **EJECUTARLE.**

DURANTE **MESES** MI GENTE HA ESTADO SOMETIDA A TODOS SUS DEPRAVADOS ANTOJOS.

FUE CAPAZ DE DOMINARNOS GRACIAS A SU CONTROL DE LAS **LLAMAS.**

MILAGROSAMENTE, FUIMOS CAPACES DE ATRAPARLE. LA PESADILLA FINALMENTE SE **ACABÓ.**

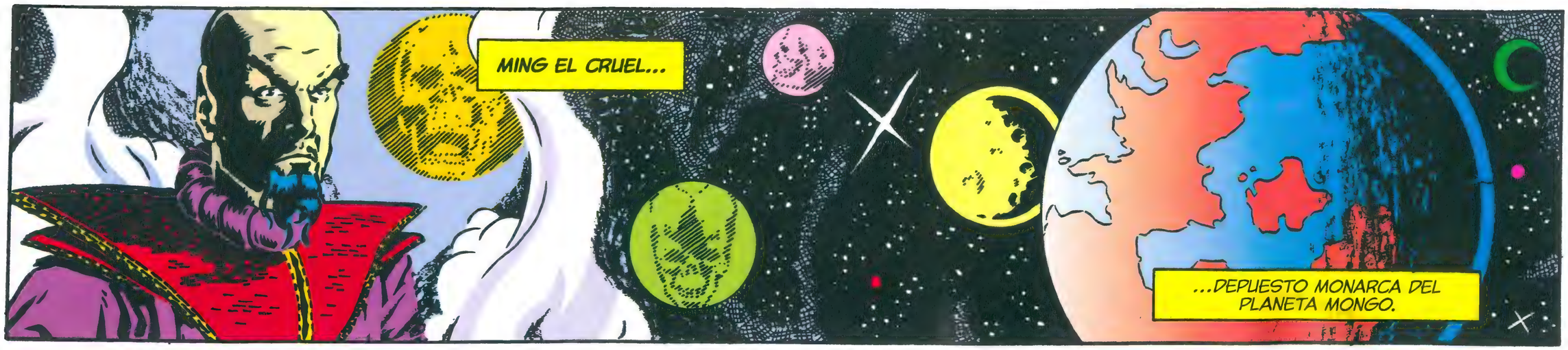
AHORA ESTÁ LIBRE DE NUEVO...

¡TODO POR TU CULPA!

AHHHH...

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

3-19

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

ENFURECIDA PORQUE FLASH HA LIBERADO A BLAZE, LA REINA LO ENCIERRA EN HIELO.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

3-26 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

ZARKOV SE ECHA ATRÁS HORRORIZADO CUANDO EL HOMBRE LLAMADO BLAZE SE CONVIERTE EN UN INFIERNO VIVIENTE.

NO TIEMBLE, DOCTOR.

DE NO SER POR USTED HABRÍA ESTADO A MERCED DE FRORE, EL CÍCLOPE.

JAMÁS EN MI VIDA HABÍA ESTADO EN DEUDA CON OTRO SER VIVO.

NO ME GUSTA.

Y LO QUE NO ME GUSTA, ***ARDE...***

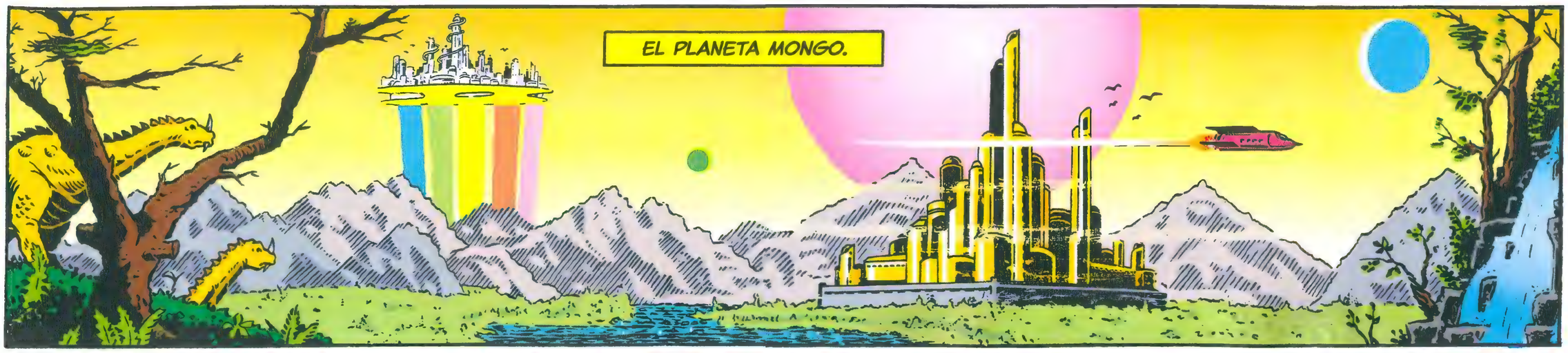
BLAZE, ***ALTO...***

...NO ES ÉL A QUIEN QUIERES.

¡SI NO ***A MÍ!***

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

4-2

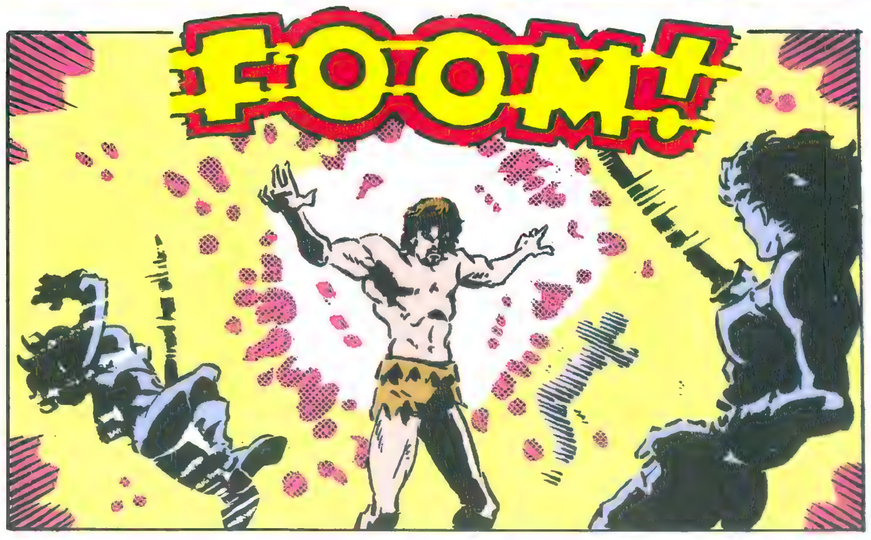
BY JIM KEEFE

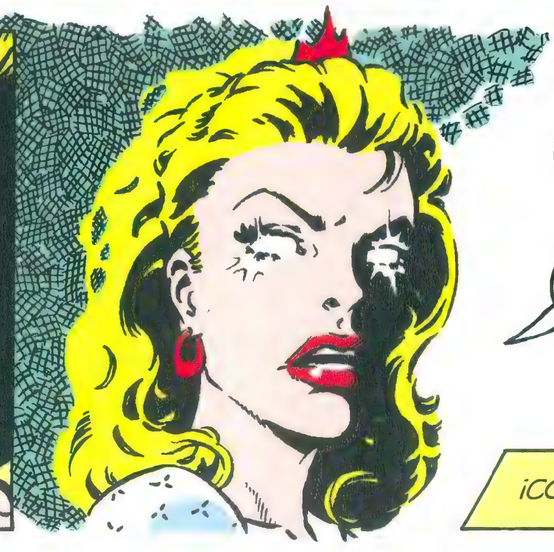
www.keefestudios.com

¡SORPRENDIDO POR LA REINA, BLAZE **ARDE** DE **RABIA!**

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved

LA REINA NO PIERDE EL TIEMPO CON PALABRAS. ¡MIENTRAS SE CONCENTRA, **INCREMENTANDO** SUS PODERES ÁRTICOS, **SUS GUERRERAS ATACAN!**





¡CONTINUARÁ...!

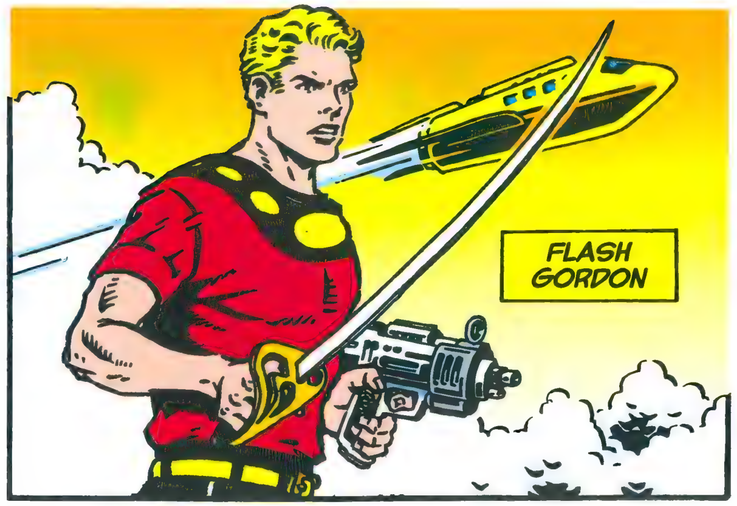
©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

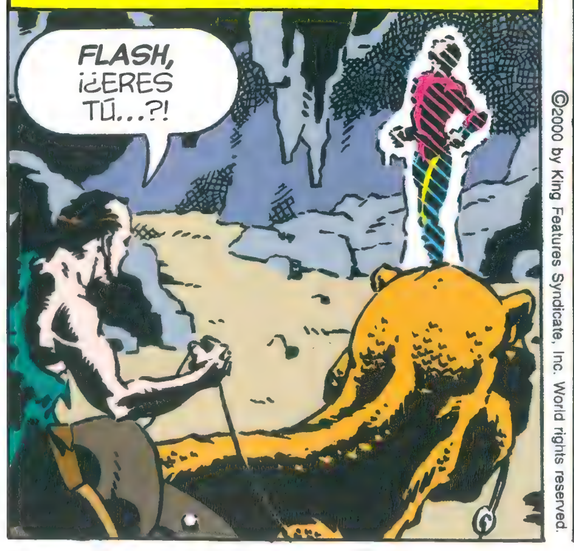
4-16

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

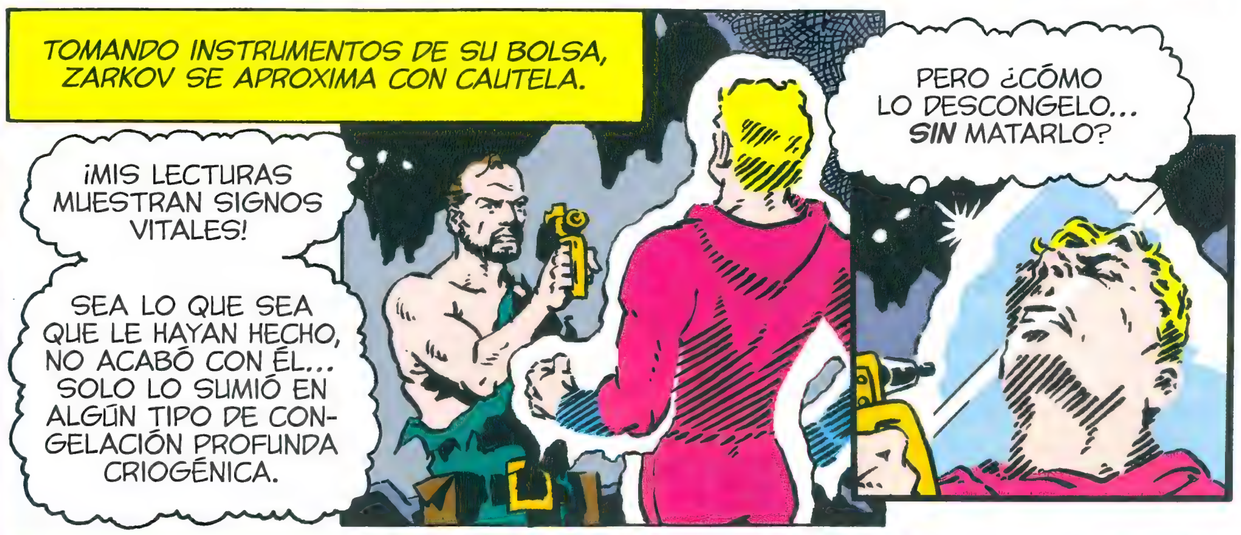


DURANTE HORAS, EL DR. ZARKOV BUSCA INCANSABLEMENTE A SU JOVEN AMIGO. HASTA QUE AL FIN...



©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

TOMANDO INSTRUMENTOS DE SU BOLSA, ZARKOV SE APROXIMA CON CAUTELA.



ZARKOV TRABAJA FEBRILMENTE CON EL LIMITADO EQUIPO DISPONIBLE.

¡CONTINUARÁ...!

MING EL CRUEL...

...DEPUESTO MONARCA DEL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

4-23 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

¡CON UNA RÁFAGA DE CALOR, FLASH ES LIBERADO DE SU SUEÑO CRIOGÉNICO!

-¡GASP!-

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

TOMA... ESTA INYECCIÓN AYUDARÁ A QUE TU CORAZÓN LATA. ***AGUANTA...***

"¡...VA A DOLER!"

¡AAAHH!

¿Z... ZARKOV...?

CALMA, HIJO.

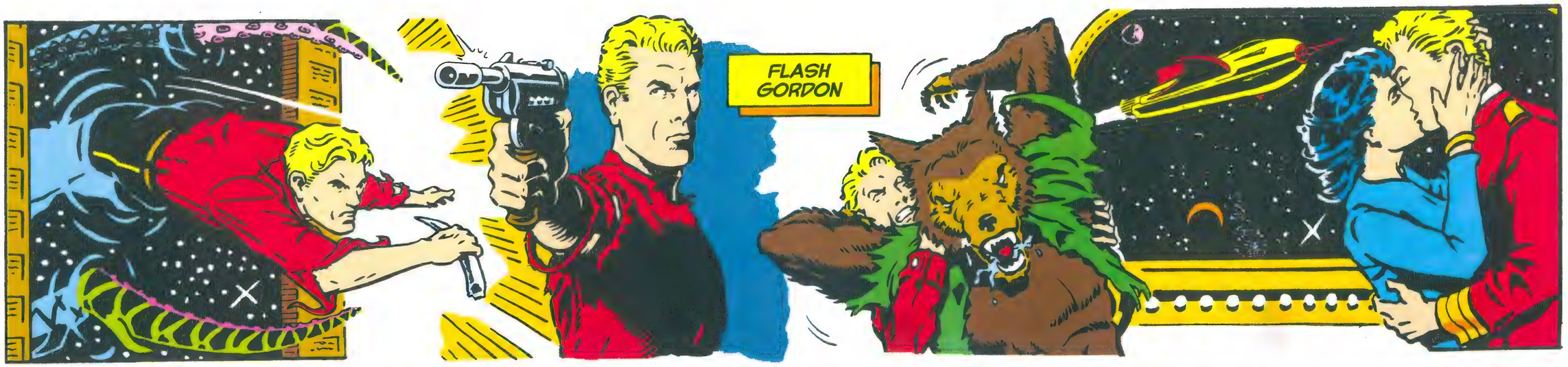
AÚN ESTÁS DÉBIL.

LLEVAS HORAS INCONSCIENTE.

ENTONCES NO HAY TIEMPO QUE PERDER.

LA HEMOS FASTIDIADO... ES HORA DE ***ARREGLAR*** LAS COSAS.

¡CONTINUARÁ...!



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

4-30

www.keefestudios.com

TRAS EL RASTRO DE UN HOMBRE LLAMADO **BLAZE.**

FLASH, ESTA ES UNA MALA IDEA. DEBERÍAMOS ESPERAR A QUE ESTÉS COMPLETAMENTE RECUPERADO.

NO PUEDO HACERLO, DOC. LA REINA PODRÍA NO VIVIR TANTO.

ADEMÁS, LAS ARMAS QUE IMPROVISASTE DEBERÍAN IGUALAR LAS COSAS.

SÍ, ARMAS ***SIN PROBAR.***

ZARKOV, ***MIRA...***

¡...EL PALACIO DE LA REINA!

Y DONDE HAY HUMO...

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

EL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

5-7

www.keefestudios.com

UN REINO HECHO REHÉN.

EN REALIDAD ES MUY SIMPLE.

JURAD VUESTRA ETERNA DEVOCIÓN HACIA MÍ, Y DEJARÉ QUE VUESTRA REINA VIVA.

TENGO UNA IDEA ***MEJOR.***

LIBÉRALA ***AHORA MISMO...***

¡...Y NO TE COLGARÉ EN LA SALA DE TROFEOS CUANDO HAYAS SIDO ***CONGELADO!***

COMO CLAVOS IMPACTANDO CONTRA SU PIEL, BLAZE RECIBE LA RÁFAGA HELADA...

ZASK!

*¡...PROVOCÁNDOLE UNA **RABIA ENCENDIDA!***

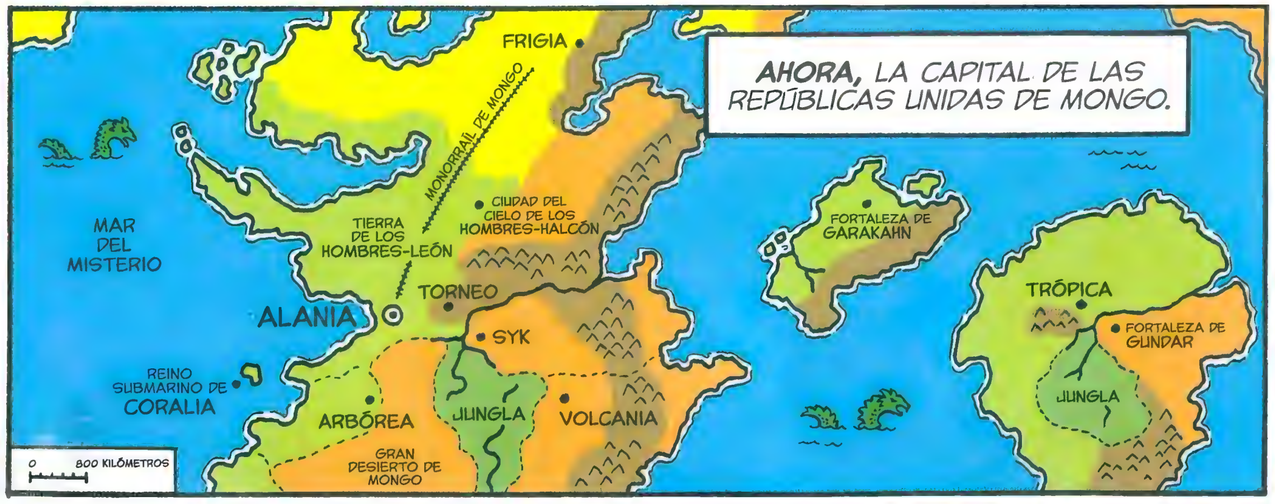
SSSSSSSS

¿ES TODO LO QUE TIENES, CHICO?

¡ENTONCES ***ME TOCA A MÍ!***

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



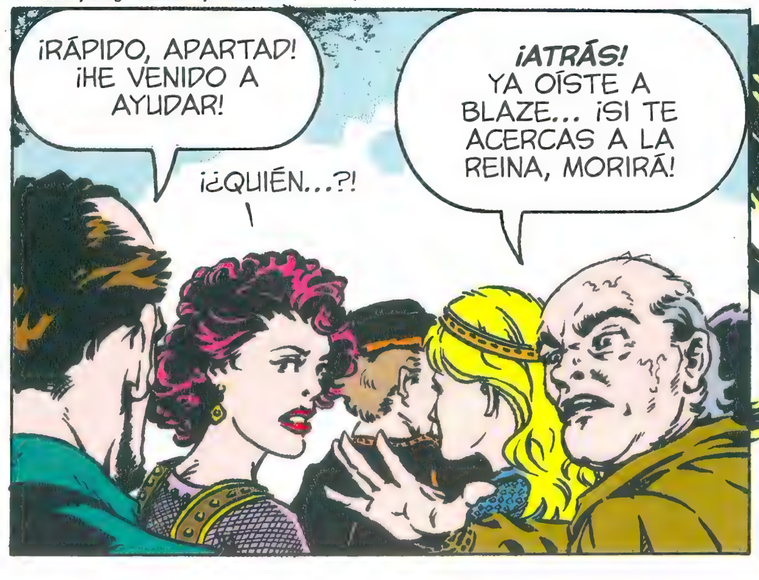
FLASH GORDON

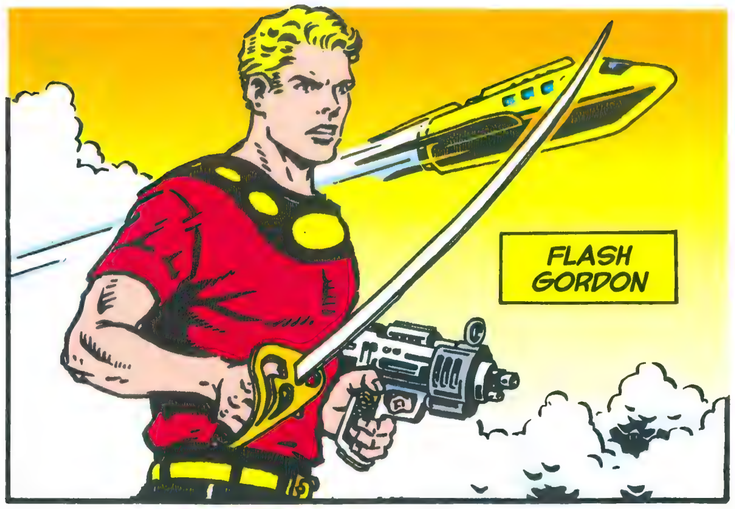
5-14

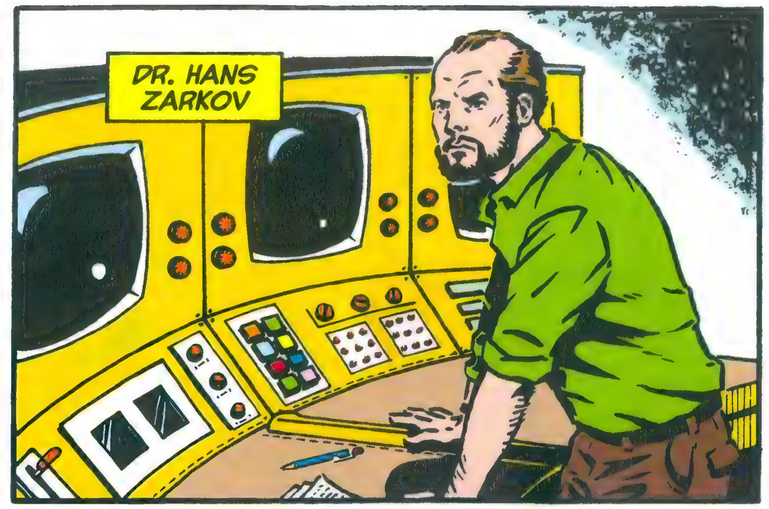
BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.







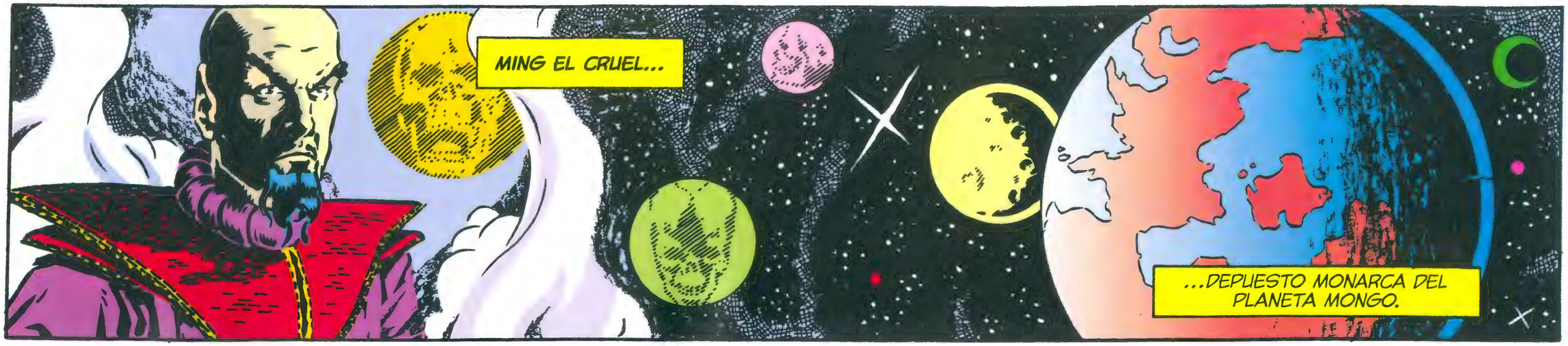
FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

5-21

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

5-28

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

6-4

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

MIENTRAS BLAZE INTENTA HACERSE CON EL RIFLE DE HIELO...

¡...FLASH ATACA!

BAF!

ALEJÁNDOSE DE BLAZE, FLASH DESENFUNDA SU BLÁSTER Y DISPARA HACIA EL MONTÍCULO DE HIELO TRAS ÉL.

ZASK!

¿QUÉ...? ¡¿ESPERAS ESCONDERTE DE MÍ *ALLÍ*?!

THOOM!

DE *TI* NO, BLAZE...

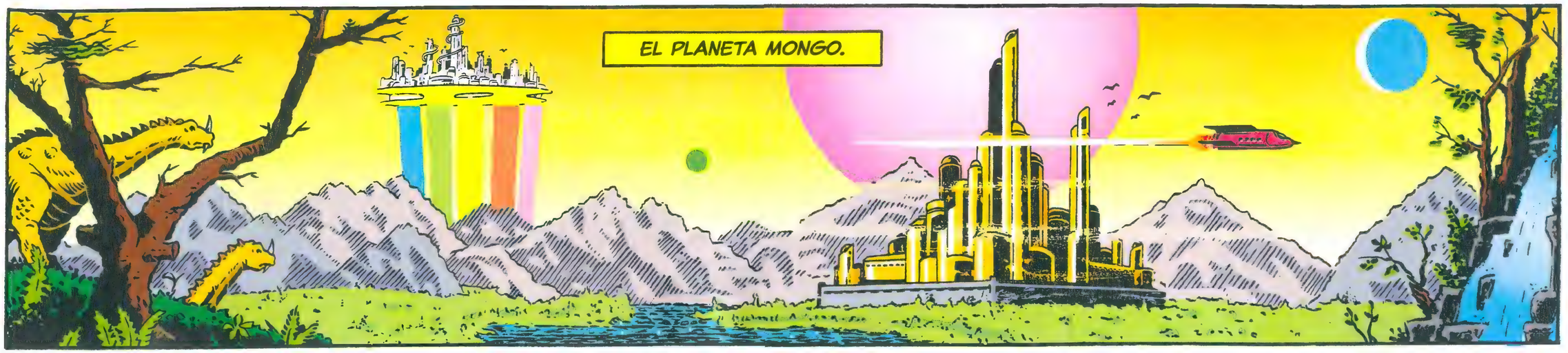
THOOM!

¡NOOOOOOOOO!

THOOM!

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

6-11

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

AL SER AFERRADO POR EL CÍCLOPE, BLAZE CONVIERTE SU CUERPO EN UN **INFIERNO VIVIENTE...**

AAAAAAAAA...

¡...SOLO PARA SUCUMBIR A LA GARRA CONGELADORA DE LA CRIATURA!

CON BLAZE FUERA DE JUEGO, LA ATENCIÓN DEL GIGANTE SE CENTRA EN UNA ZONA HUMEANTE QUE HAY A SUS PIES.

SE ACABÓ MI SUERTE.

¡ME HA VISTO!

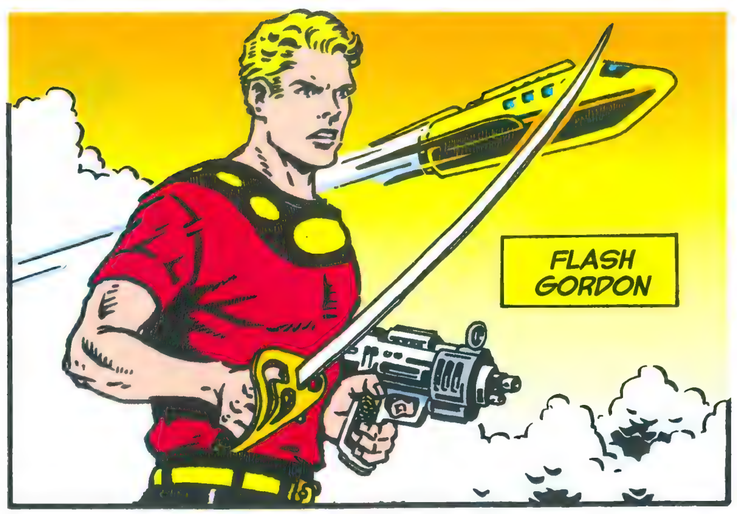
©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved

¡SOLO CON UN BLÁSTER NO TENGO ESCAPATORIA!

DE REPENTE, UNA FIGURA ÁGIL APARECE ENTRE FLASH Y EL GIGANTE DE HIELO...

¡ALTO!

¡CONTINUARÁ...!



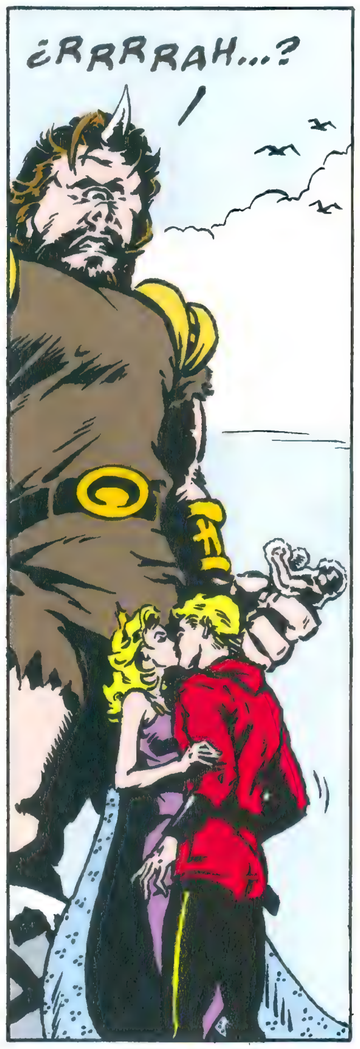
FLASH GORDON

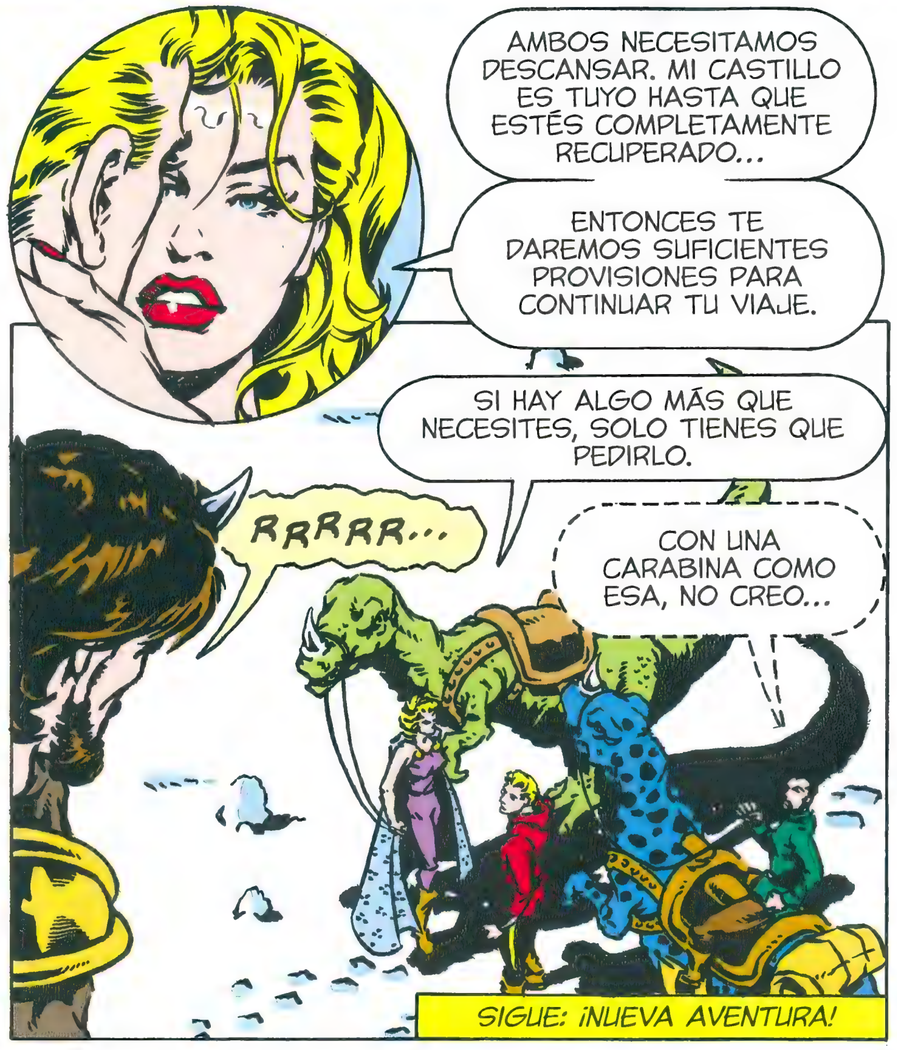
6-18

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

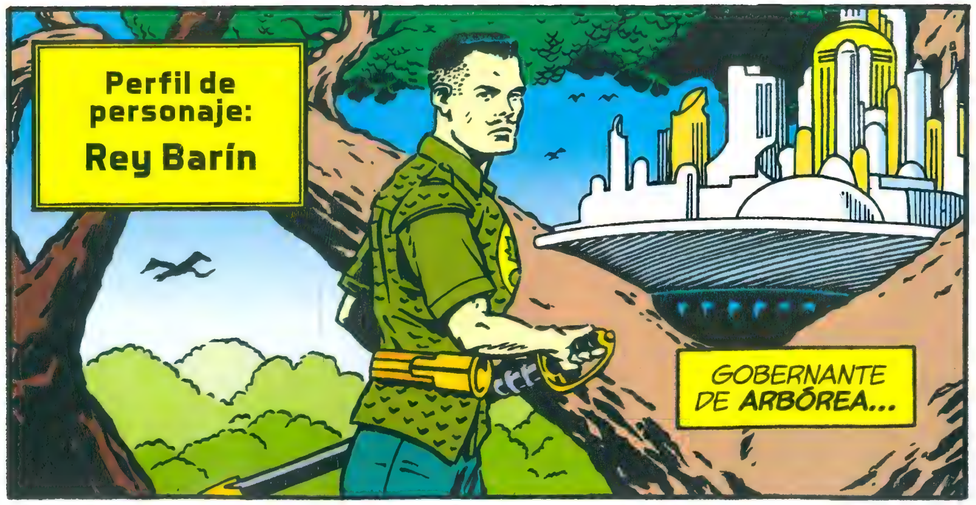


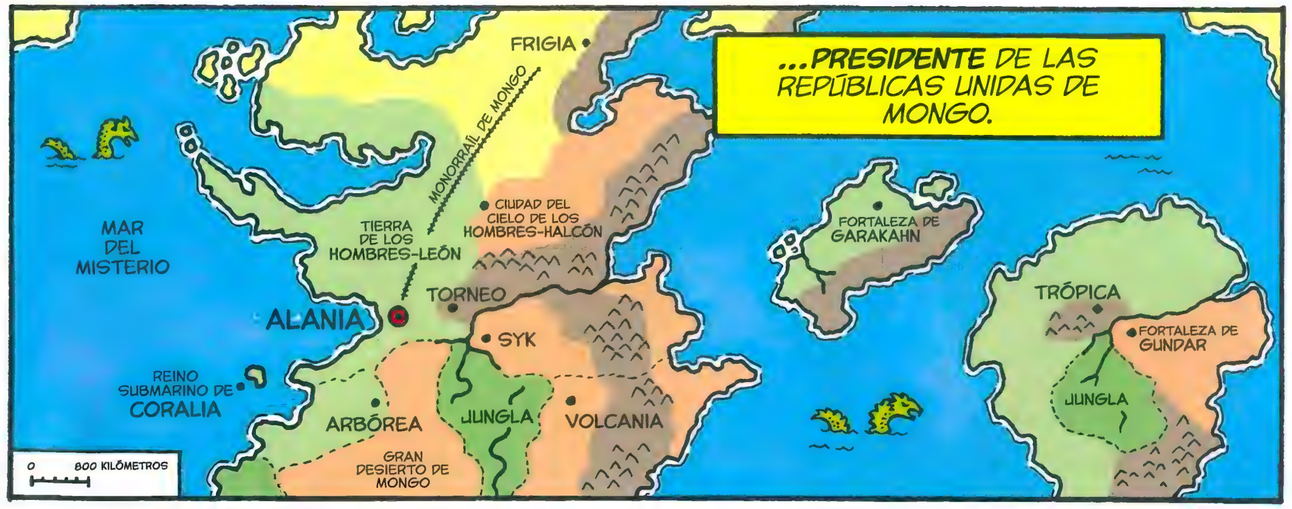


FLASH GORDON

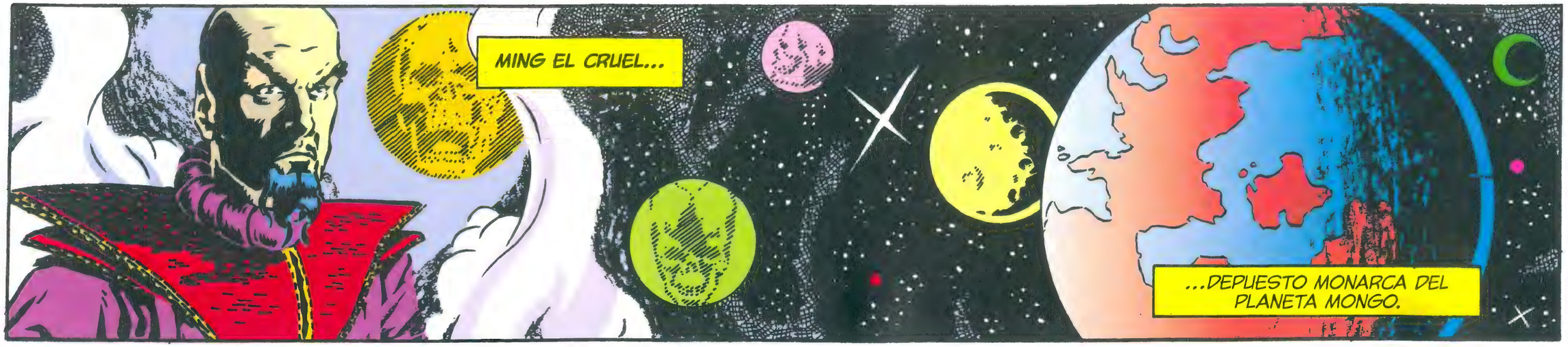
6-25 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com





©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

7-2 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

EL DOCTOR ZARKOV TRABAJA INCANSABLEMENTE INTENTANDO DESCIFRAR LOS SECRETOS DEL **PORTAL ESPACIAL DE MING.**

PERDÓN POR INTERRUMPIR, DOC.

TENÍA QUE HABLAR CONTIGO ANTES DE PARTIR AL PALACIO DE VULTAN. ¿HUBO SUERTE?

ME TEMO QUE NO, PERO NO PIERDAS LA ESPERANZA. ¡AÚN NO ESTOY DERROTADO!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

ES DURO CREER QUE CASI CONSEGUIMOS REGRESAR A LA TIERRA CON ESE ARTEFACTO.

AL MENOS PODEMOS CONSOLARNOS AL SABER QUE DALE LLEGÓ SIN PROBLEMAS...

"...Y ESTÁ DE VUELTA EN CASA **SANA Y SALVA.**"

¿SEGURO QUE SU INFORMACIÓN ES CORRECTA, JEFE?

¡PARECE DEMASIADO FANTÁSTICO PARA SER REAL!

CLASSIFIED INFORM... TOP SECRET

LOS DOS LLEVAMOS SUFICIENTE EN ESTO PARA SABER QUE NO ES ASÍ.

POR DESGRACIA EL *"NUEVO RÉGIMEN"* QUE LO DOMINA TODO NO ESTÁ INTERESADO EN NUESTRA *OPINIÓN...*

...POR ESO ES ***IMPERATIVO*** QUE LA SAQUES DE ALLÍ ***YA...***

¡ANTES DE QUE TOMEN ***MEDIDAS DRÁSTICAS!***

RECLUSA #010734
DALE ARDEN
ALTURA 1,65

CONTINUARÁ...

PERFIL DE PERSONAJE:

SECRET AGENT X-9

ESCRITO POR ***DASHIELL HAMMETT*** E ILUSTRADO POR ***ALEX RAYMOND,*** ***AGENTE SECRETO X-9*** DEBUTÓ EN LOS PERIÓDICOS EL 22 DE ENERO DE 1934.

DURANTE LA TRAYECTORIA DE RAYMOND EN ***AGENTE SECRETO X-9,*** TRABAJÓ SIMULTÁNEAMENTE EN OTRAS DOS TIRAS...

...EL AVENTURERO INTERNACIONAL ***JUNGLE JIM*** Y UNA TIRA DE CIENCIA FICCIÓN TITULADA ***FLASH GORDON.***

FLASH GORDON

7-9

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

LUGAR: *UNA INSTALACIÓN GUBERNAMENTAL DE ALTO SECRETO EN EL PLANETA* ***TIERRA.***

¿QUÉ ES ***ESTO?***

AUTORIZACIÓN PARA TRASLADAR A UNA RECLUSA, SEÑOR.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

NO EN ***MI*** TURNO, YA TENGO ***SUFICIENTE*** PAPELEO DEL QUE OCUPARME.

VUELVA POR LA MAÑANA.

ME TEMO QUE NO ES UNA OPCIÓN...

KRAC!

THUD!

WAM!

¿SRTA. ARDEN?

¿QUIÉN LO PREGUNTA...?

PUEDE LLAMARME DEXTER... NO ES MI NOMBRE PERO SERVIRÁ.

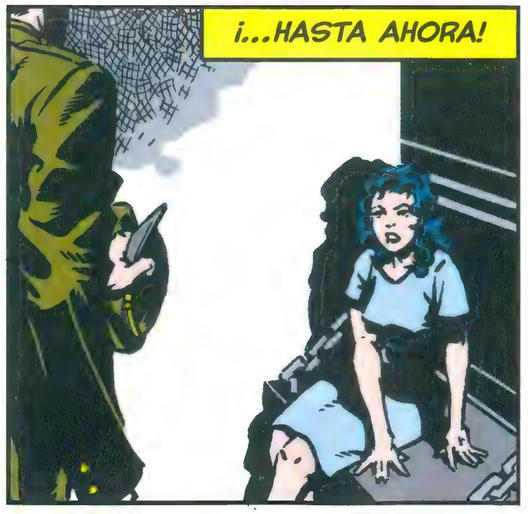
AHORA ***RÁPIDO,*** PÓNGASE ESTE UNIFORME... ***¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!***

CONTINUARÁ...

Nuestra historia hasta ahora...

TRAS REGRESAR A LA TIERRA POR MEDIO DEL PORTAL ESPACIAL DE MING, DALE ARDEN ACABA PRISIONERA DE UNA AGENCIA ENCUBIERTA DEL GOBIERNO.

SEPARADA DE FLASH POR AÑOS LUZ, SE ENCUENTRA A MERCED DE UNA ORGANIZACIÓN ESCÉPTICA DE SUS CONOCIMIENTOS SOBRE EL PLANETA MONGO...



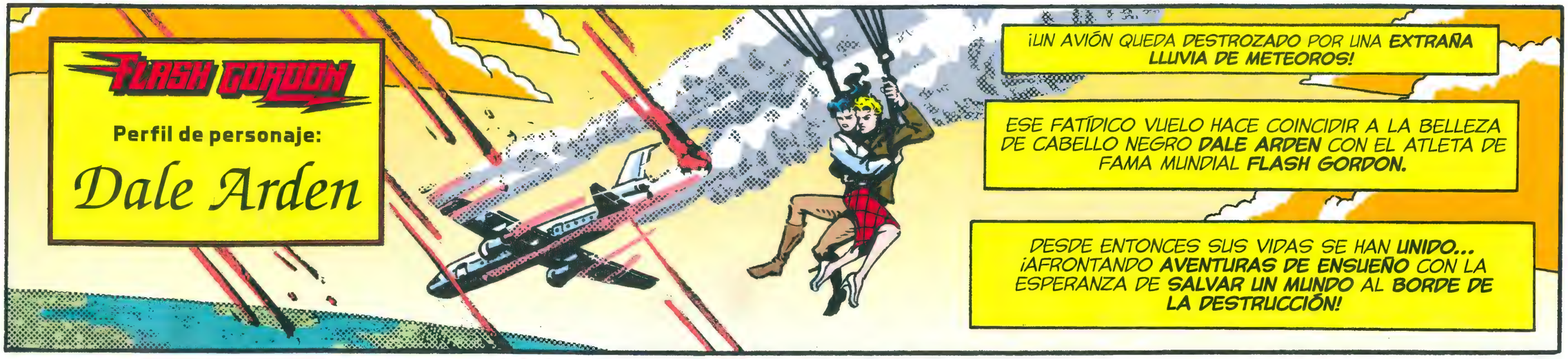
FLASH GORDON

7-16 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

LIBERADA POR UN MISTERIOSO AGENTE SECRETO, DALE RÁPIDAMENTE SE PONE UN UNIFORME DE GUARDIA Y SALE DE SU CELDA.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

7-23 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

DE VUELTA EN LA TIERRA:

DETENIDOS POR UN GUARDIA MIENTRAS TRATABAN DE ESCAPAR, DALE ARDEN LO REDUCE RÁPIDAMENTE.

BUEN TRUCO. ESOS AÑOS EN MONGO DEBEN DE HABERLE DADO ALGO DE PRÁCTICA.

USTED... ¿ME **CREE** SOBRE LO DEL PLANETA **MONGO**?

SÍ... Y CUANTO ANTES EMPIECE A **CONFIAR** EN MÍ, ANTES SALDREMOS DE AQUÍ.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

¿TIEMPO...?

¿QUIÉN...?

COMO MUCHO TENEMOS TRES MINUTOS ANTES DE QUE SU AUSENCIA SEA DESCUBIERTA Y EL EDIFICIO SELLADO.

PÓNGASE ESTO.

¿QUÉ...?

RÁPIDO, HAGA LO QUE DICE...

AROOGA-AROOGA!

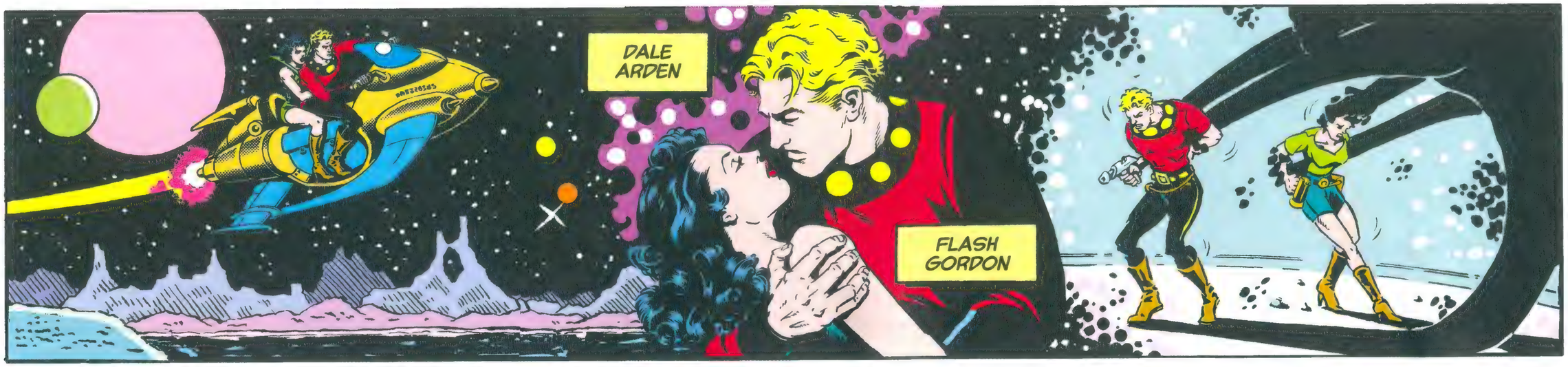
LO QUE DECÍA... COMO **MUCHO**...

¡...Y TAL VEZ PODREMOS LLEGAR A SALIR DE AQUÍ **VIVOS!**

FSSSSSSSSSSSS!

BASTA DE CHARLA... **¡POR AQUÍ!**

¡CONTINUARÁ...!



FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

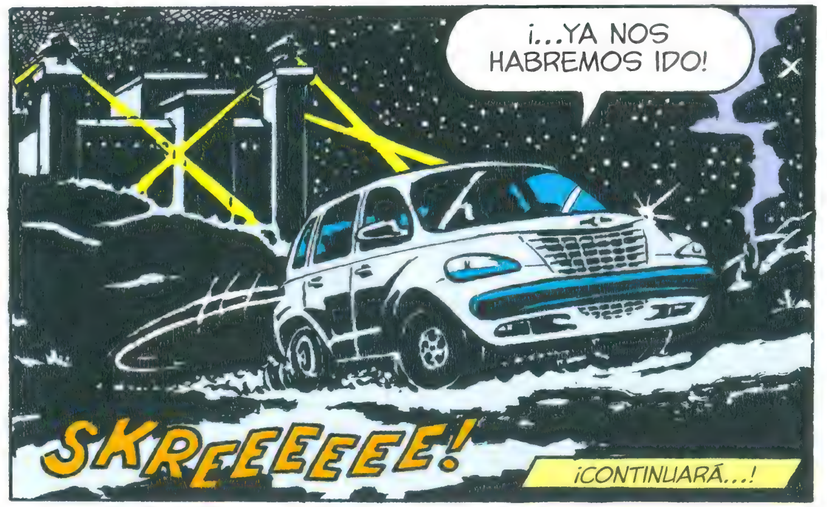
7-30

www.keefestudios.com

DE VUELTA EN LA TIERRA:

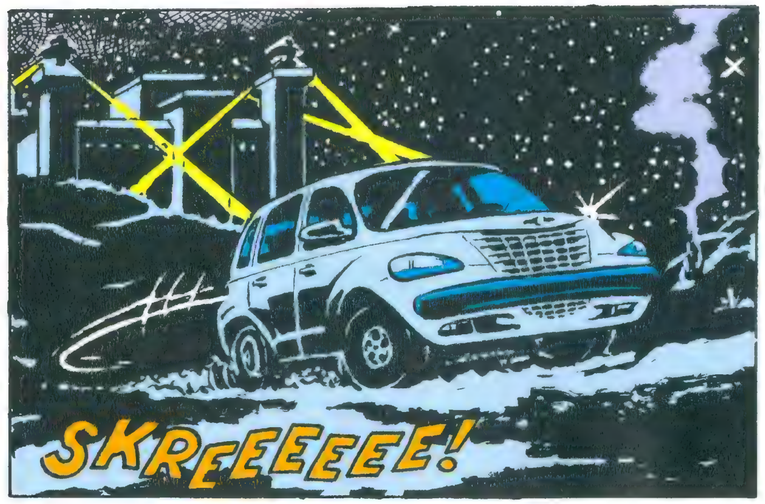
SIGUIENDO UN LABERINTO DE CONDUCTOS Y TÚNELES, DALE Y SUS DESCONOCIDOS CAMARADAS HUYEN A LA CARRERA DE UNA INSTALACIÓN GUBERNAMENTAL DE ALTO SECRETO.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



Nuestra historia hasta ahora...

RETENIDA EN UNA INSTALACIÓN GUBERNAMENTAL DE ALTO SECRETO, DALE ARDEN ES LIBERADA POR MIEMBROS DE UNA ORGANIZACIÓN DE ÉLITE...



FLASH GORDON

8-6 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved

CONTÉN LA RESPIRACIÓN MIENTRAS PUEDAS, LECTOR...

LA PRÓXIMA SEMANA: ¡FLASH VIAJARÁ A LA CIUDAD DE LOS HOMBRES-HALCÓN CUANDO **REGRESEMOS A MONGO!**

¡NO TE LO PIERDAS!

Perfil de personaje:
Vultan

GOBERNANTE DE LA
CIUDAD DE LAS NUBES

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

8-13 www.keefestudios.com

INTENTAR ESTABLECER LA PAZ EN UN PLANETA CONSTANTEMENTE EN GUERRA NO ES FÁCIL... CONTEMPLAD UNA CONFERENCIA DE LAS REPÚBLICAS UNIDAS DE MONGO...

EL REY KALA APOYÓ A MING DURANTE AÑOS, BARÍN. ¡ES UN ***SUICIDIO*** ENVIAR REPRESENTANTES A SU REINO!

HA ACEPTADO NUESTRA OFERTA DE PAZ. ¡LO ***MENOS*** QUE PODEMOS HACER ES DARLE LA OPORTUNIDAD DE MOSTRAR QUE HA CAMBIADO!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

PARECE QUE EL CONSEJO ESTÁ BLOQUEADO.

TAL VEZ DEBERÍA BAJAR Y PRESTAR MI APOYO A BARÍN.

NO HACE FALTA. LOS CONVENCERÁ. RECUERDA MIS PALABRAS, SE ENVIARÁ UN CONTINGENTE.

SI BARÍN NO NECESITA MI AYUDA, ¿ENTONCES POR QUÉ CONVOCARME AQUÍ, VULTAN?

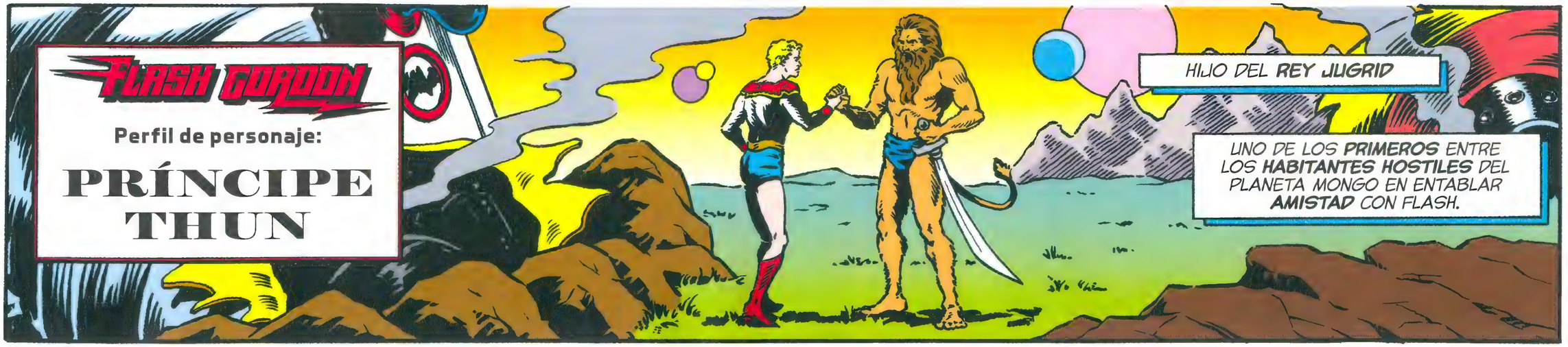
PORQUE ***MI PROPIA HIJA*** HA SIDO ELEGIDA COMO UNO DE LOS DELEGADOS.

NO HAY QUE CONFIAR EN KALA. TE PIDO QUE ACOMPAÑES A LA DELEGACIÓN COMO GUARDAESPALDAS PERSONAL DE MI HIJA.

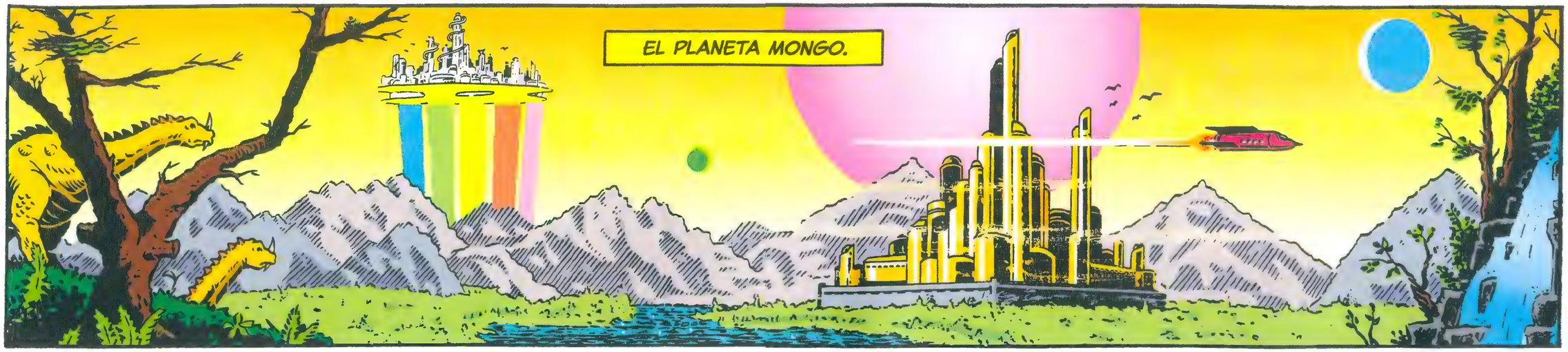
LA ***GUARDIA REAL*** SERÁ SUFICIENTE, PADRE...

...NO NECESITO TAMBIÉN UNA ***NIÑERA.***

¡CONTINUARÁ...!



©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



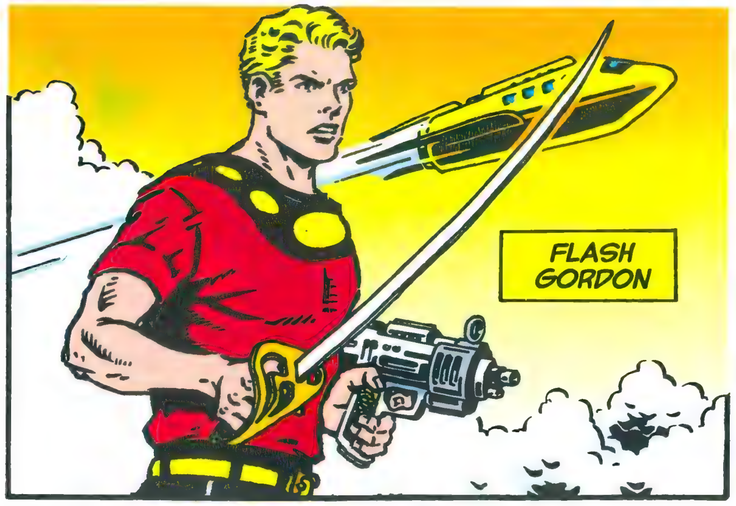
FLASH GORDON

8-27 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

A LEGUAS BAJO EL MAR DEL MISTERIO, EL REY KALA RECIBE UNA COMUNICACIÓN DEL REY BARÍN.

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

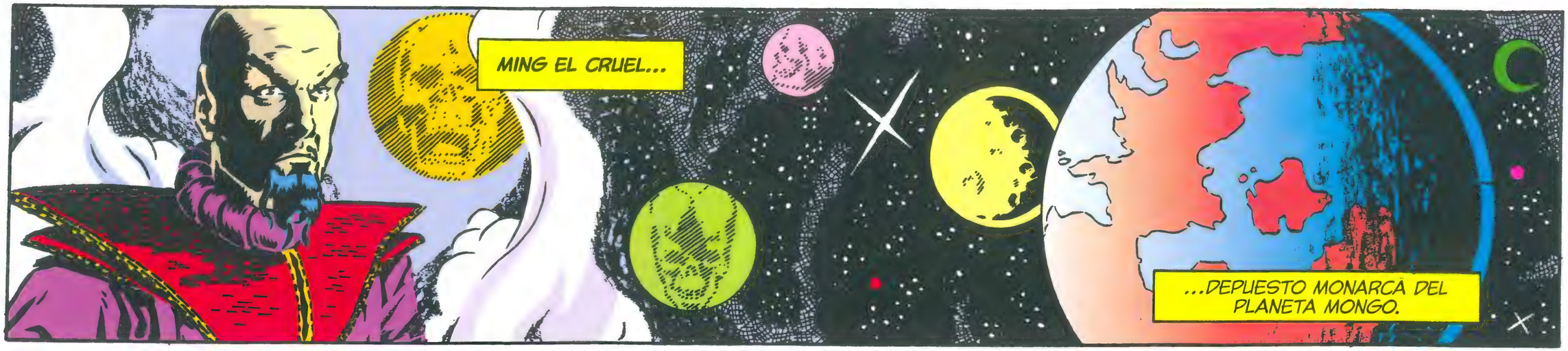


FLASH GORDON

9-3 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

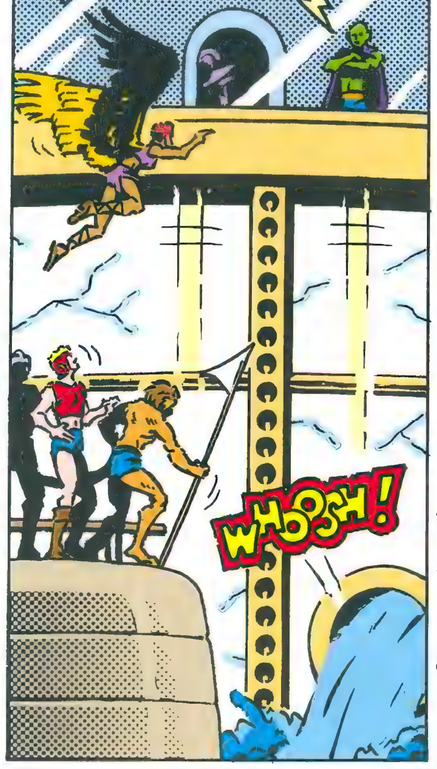
©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



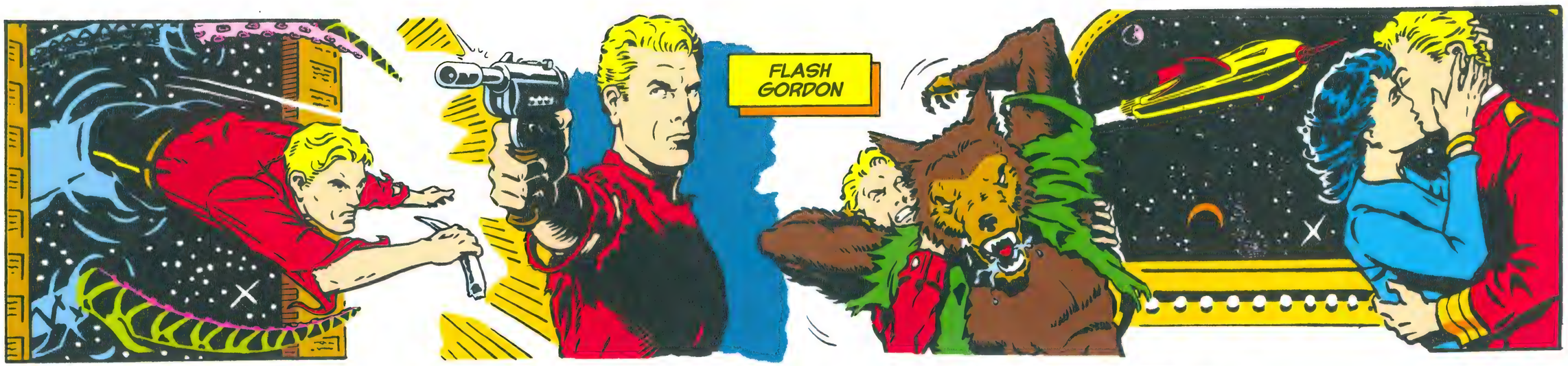
FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

9-10 www.keefestudios.com



©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



FLASH GORDON

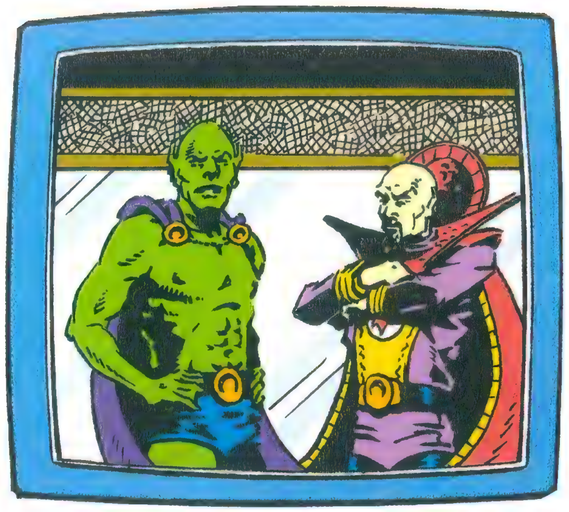
BY JIM KEEFE

9-17 www.keefestudios.com

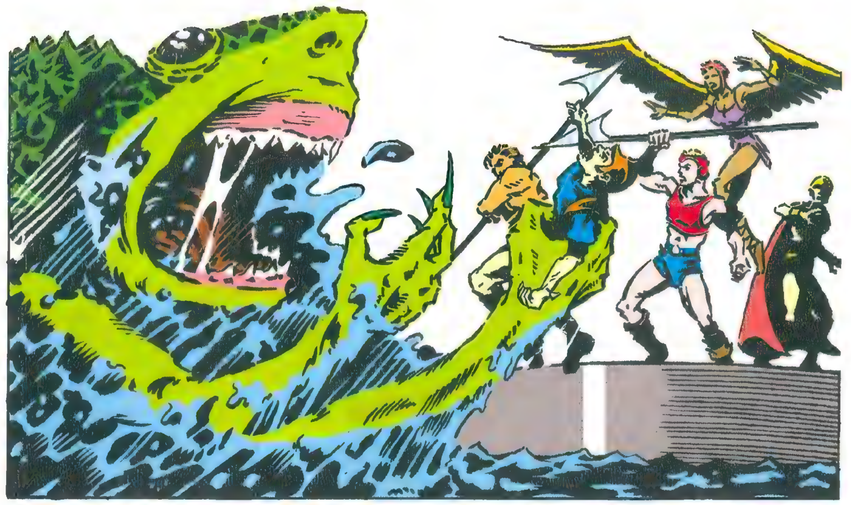
©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

Nuestra historia hasta ahora...

CUANDO LA EMISIÓN DESDE LA CIUDAD BAJO EL MAR DE LOS HOMBRES-TIBURÓN EMPIEZA, SE REVELA LA ALIANZA DEL REY KALA CON MING.



¡ESPERANDO UNA CONFERENCIA DE PAZ, LOS ESPECTADORES DE TODO MONGO CONTEMPLAN EN CAMBIO UNA VISIÓN HORROROSA!

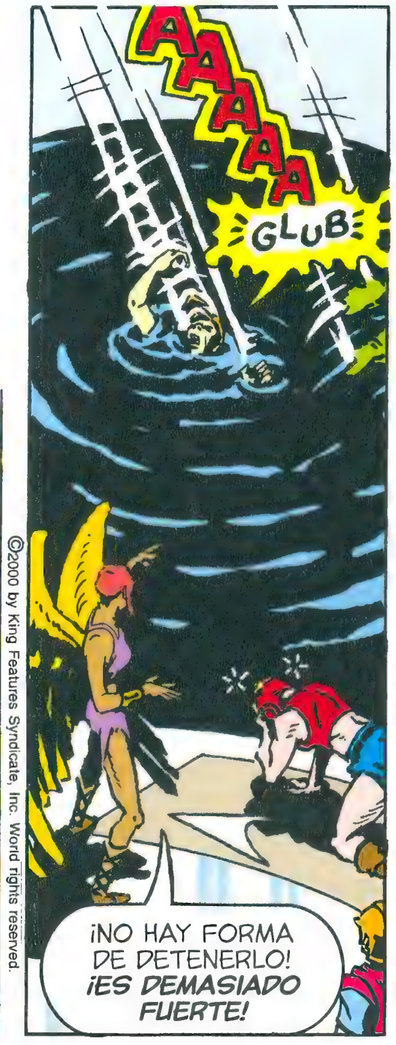


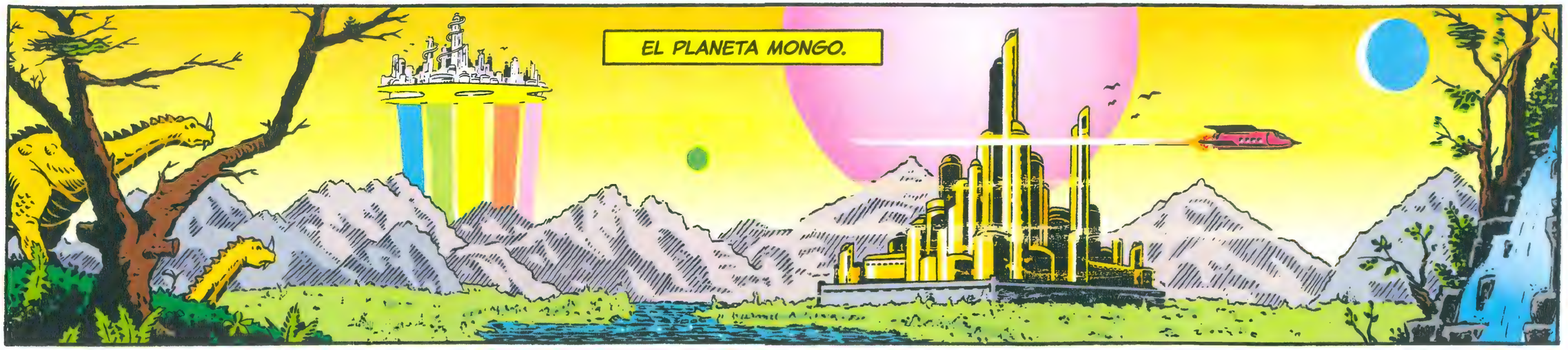
FLASH GORDON

9-24 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



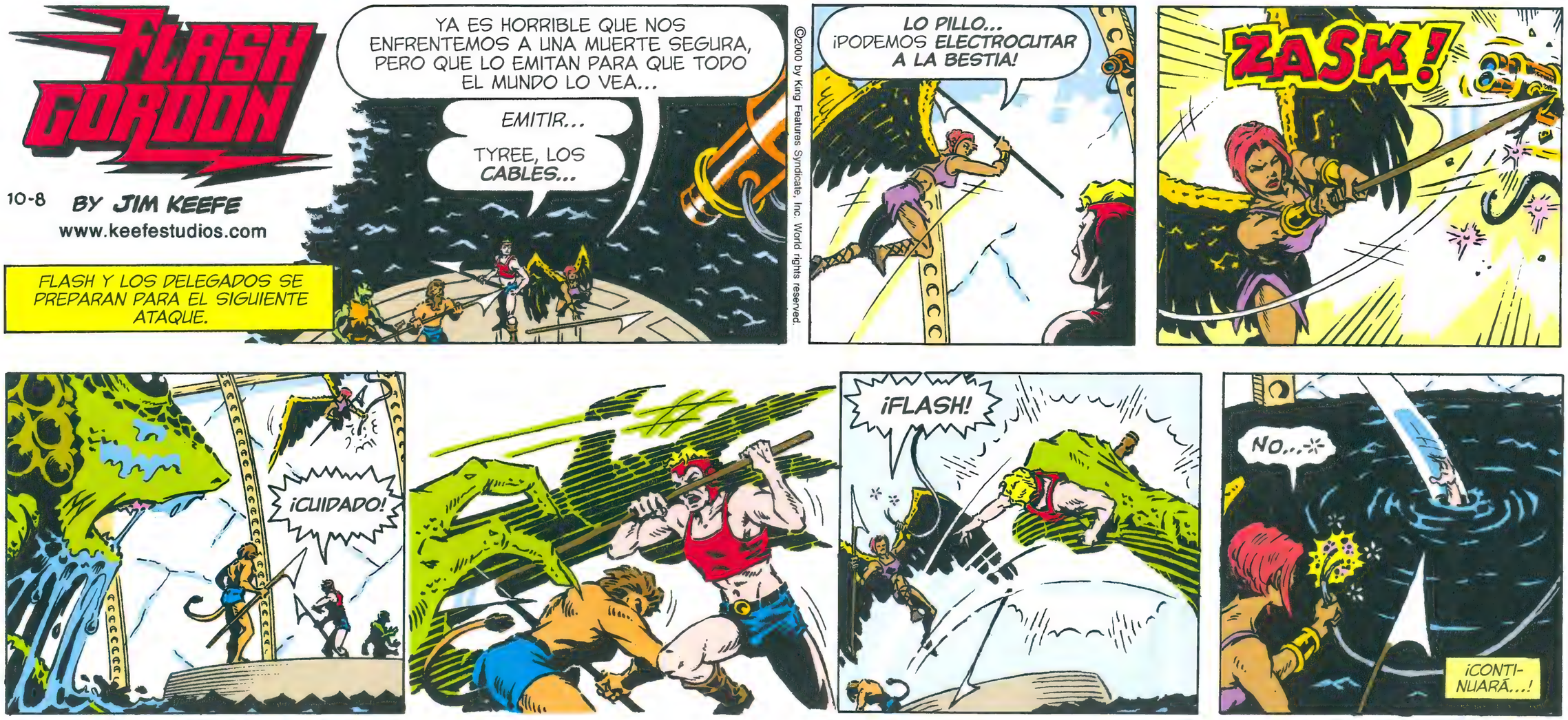


FLASH GORDON

10-1 BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.



©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

FLASH GORDON

Perfil de personaje:

PRÍNCIPE THUN

HIJO DEL **REY JUGRID**

UNO DE LOS **PRIMEROS** ENTRE LOS **HABITANTES HOSTILES** DEL PLANETA MONGO EN ENTABLAR **AMISTAD** CON FLASH.

FLASH GORDON BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com 10-15

LOS DELEGADOS OBSERVAN HORRORIZADOS CÓMO FLASH ES ARRASTRADO BAJO LA SUPERFICIE DEL AGUA.

ES... DEMASIADO TARDE PARA SALVARLE. LANZA EL CABLE, TYREE. **¡ELECTROCUTA** AL MONSTRUO!

AÚN NO...

¡...NO SI FLASH SIGUE VIVO!

ESTÁ ACABADA, THUN.

RÁPIDO, ANTES DE QUE LA CRIATURA PUEDA ATACAR DE NUEVO...

NO...

...ESPEREMOS.

¡LANZAD EL CABLE!

¡CONTINUARÁ...!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

MING EL CRUEL...

...DERROCADO MONARCA DEL PLANETA MONGO.

FLASH GORDON

10-22

BY JIM KEEFE

www.keefestudios.com

UN MUNDO OBSERVA CÓMO EL CONSEJO DE PAZ ES ATACADO POR UNA BESTIA MARINA HAMBRIENTA.

¡ESTÁ... -KRRRRR- EMERGIENDO!

¡ESTAMOS PERDIENDO LA TRANSMISIÓN!

¡SUELTA... -KRRRRR- CABLE! KRRRRRRRR... -

¡TYREE!

A LEGUAS DE DISTANCIA EN EL MAR, MING Y KALA TAMBIÉN HAN QUEDADO A OSCURAS.

¡HEMOS PERDIDO ENERGÍA!

¡ACTIVAD LOS GENERADORES DE EMERGENCIA!

DEBO VER SI FLASH SOBREV...

THOOM!

¡¿QUÉ RAYOS...?!

MI SEÑOR... EL PALACIO... ¡LO ATACAN!

QUÉ... ¡¿QUIÉNES?!

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

LA REINA UNDINA DE LA CIUDAD SUBMARINA DE CORALIA...

¡COFF! ATRAVESARON NUESTRAS DEFENSAS... ¡SE DIRIGEN A ESTA MISMA ESTANCIA!

MING, ¿QUÉ DEBERÍAMOS HACER...?

¿MING...?

¡CONTINUARÁ...!

FLASH GORDON

Perfil de personaje:

Rey Kala

CON SU REINO ARRASADO POR EL REY JUGRID Y SUS HOMBRES-LEÓN...

...KALA TRAMA LA CAÍDA DE TODOS AQUELLOS LEALES A LAS REPÚBLICAS UNIDAS.

FLASH GORDON

BY JIM KEEFE

10-29 www.keefestudios.com

MIENTRAS LA ENERGÍA ES RESTAURADA, LOS SOLDADOS DE LA REINA UNDINA IRRUMPEN EN LA CÁMARA DONDE KALA HA ENCERRADO AL CONSEJO DE PAZ.

¡GUARDIAS, APRESADLO!

¡NO ES POSIBLE! SABÍAS ***EXACTAMENTE*** DÓNDE ENCONTRARNOS... ***¡¿CÓMO?!***

PUEDES DARLE LAS GRACIAS A FLASH POR ESO. AHORA, ¿DÓNDE ESTÁN LOS DELEGADOS?

MI SEÑORA... ***¡MIRAD!***

POR TAO...

PARECE QUE LA REINA UNDINA RECIBIÓ MI SEÑAL.

¿***TU*** SEÑAL?

ANTES DE LLEGAR AQUÍ ME DIO UN TRANSMISOR. UN APRETÓN FIRME LA ALERTÓ DE QUE HABÍA PROBLEMAS, Y ACTUÓ COMO BALIZA LOCALIZADORA.

NO ESTÁ MAL PARA UNA "*FURCIA SUBMARINA*".

¿QUÉ...?

NADA... NADA...

CONTINUARÁ...

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

Perfil de personaje:
Vultan

GOBERNANTE DE LA
CIUDAD DE LAS NUBES

FLASH GORDON

11-5

BY JIM KEEFE
ART ASSIST - BRIAN BILTER
www.keefestudios.com

FLASH Y EL CONSEJO DE PAZ REGRESAN AL PALACIO DE VULTAN.

GRACIAS A TI, FLASH, MI NIÑITA HA VUELTO SANA Y SALVA.

ME TEMO QUE LO ENTENDISTE AL REVÉS, VULTAN.

DE NO SER POR LA PRINCESA TYREE, YO NO ESTARÍA AQUÍ.

FUERON SUS ESFUERZOS LOS QUE NOS SALVARON.

Y PENSAR QUE TENÍA DUDAS SOBRE ENVIARTE SIQUIERA...

©2000 by King Features Syndicate, Inc. World rights reserved.

PREPARAD EL COMEDOR... ¡CELEBRAREMOS UN BANQUETE EN HONOR DE MI ***HIJA!***

GRACIAS...

SIGUE:
¡NUEVA AVENTURA!

LA HERENCIA DE ALEX RAYMOND: JESÚS BLASCO

Existen algunos historietistas cuya estela gráfica ha sido definitiva para marcar el grafismo de los cómics. Se trata de autores que han influido con sus personales características estéticas en el medio durante muchos años. Quizá entre ellos destaquen aquellos que elaboraron sus trayectorias en los cómics de prensa estadounidenses, ni que sea por el influjo, la popularidad y la extensa distribución por todo el mundo de sus series.

De entre ellos, al menos hasta los años treinta del siglo pasado, podemos citar a historietistas de grafismo caricaturesco como E. C. Segar (*Popeye*) o Floyd Gottfredson (*Mickey Mouse)* y, en su vertiente realista, al trío formado por Hal Foster (*Tarzan*, *Prince Valiant*), Milton Caniff (*Terry and the Pirates*, *Steve Canyon*) y, por supuesto, Alex Raymond (*Flash Gordon*, *Rip Kirby*).

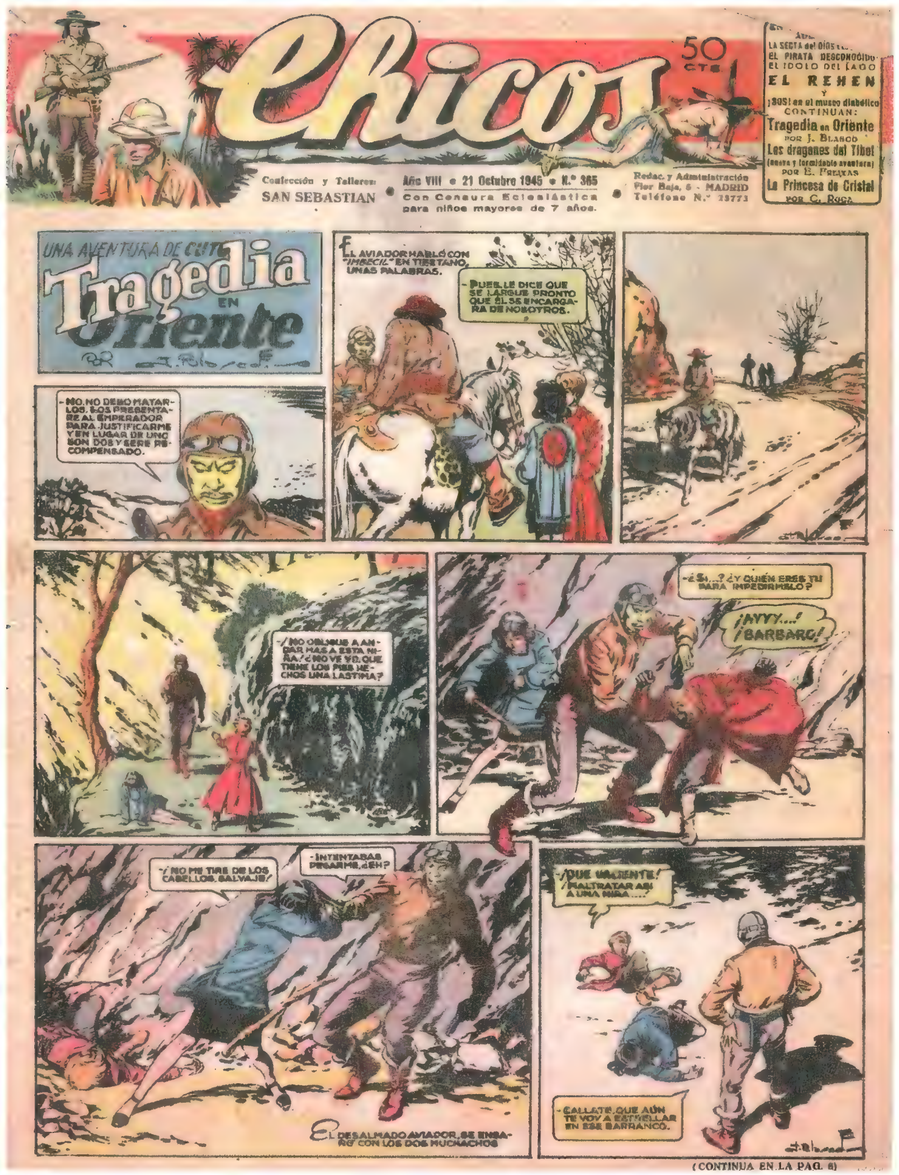
La influencia de Alex Raymond en la historieta realista es evidente, y llega casi hasta nuestros días. Han sido muchos los dibujantes estadounidenses que han bebido de sus esencias, pero su legado ha llegado a artistas de todo el mundo, entre otras razones porque, como decíamos, las series de prensa han sido distribuidas en cientos de países. Uno de esos dibujantes es español. Su nombre es Jesús Blasco (Barcelona, 1919-1995), y se trata de uno de los mejores historietistas que nos ha legado este medio. Y, además, mantiene una relación, ni que sea anecdótica, con Flash Gordon.

Primeros años

Aficionado al dibujo y a los tebeos desde muy pequeño, en su niñez y adolescencia Jesús Blasco leía cabeceras como *TBO*, *Pocholo*, *Mickey* o *Aventurero*. En 1935 publicó su primera pieza: una ilustración premiada como dibujo de lector en la revista *Mickey*. En ese mismo 1935, y por tanto con solo 16 años, Blasco empezaría a publicar como profesional, tanto en *Mickey* como en revistas infantiles populares en su momento como *Pocholo* o *Boliche*. Precisamente en *Boliche*, en la portada y contraportada de algunos de sus ejemplares de 1935, crearía una serie de humor, *Cuto, Gurripato y Camarilla*, protagonizada por una pequeña pandilla de chavales que hacían la vida imposible al policía de su barrio y que vivían aventuras que estaban más allá de lo que permitía su edad. Uno de ellos, Cuto, basado en la fisonomía de uno de los hermanos de Jesús Blasco, Alejandro, se convertiría en el protagonista de la que sería una de las grandes series de la historieta española. Pero vayamos por partes y en orden cronológico.

Portada del último número de Boliche *(Editorial Sanxo, noviembre de 1935) con una historieta de* Cuto, Gurripato y Camarilla, *de Jesús Blasco*

En "Tragedia en Oriente" el nuevo Cuto ya tenía la fisonomía por la que siempre será recordado, y Blasco mostraba una clara influencia de Alex Raymond; portada del n.º 365 de Chicos *(Ediciones Chicos, 21 de octubre de 1945)*



Blasco fue llamado a filas por el ejército republicano al iniciarse la guerra civil, formando parte de la conocida como "quinta del biberón". Finalizada la contienda, estuvo un tiempo en un campo de concentración francés, donde entre otras cosas hacía dibujos para sus guardianes a cambio de comida. En 1940, después de que su padre lo sacara de ese campo, volvió a Barcelona, donde ejerció por un lado de director artístico de Editorial Plaza y, por otro, inició una larga y muy fructífera colaboración para la revista *Chicos*. Editado desde 1938, *Chicos* fue un excelente tebeo dirigido por la periodista Consuelo Gil, que a pesar de estar ligada al estamento franquista obvió el proselitismo de la ideología de la dictadura, dedicándose a publicar obras de gran calidad sin objetivos políticos, de géneros diversos. En sus páginas, publicaron entre otros algunos de los mejores historietistas del momento, como Valentí Castanys, E. T. Coelho, Mercedes Llimona, Àngel Puigmiquel, Canellas Casals, Emilio Freixas, Iranzo o Lozano Olivares. Y, como decíamos, Blasco, que recuperó a Cuto para insuflarle nueva vida. Y aquí nos detenemos un poco para explicar la trayectoria de esta extraordinaria saga de aventuras.

Una magnifica página de otra gran aventura de Cuto, "En los dominios de los Sioux", usada como portada del n.º 397 de Chicos *(Ediciones Chicos, 4 de agosto de 1946)*

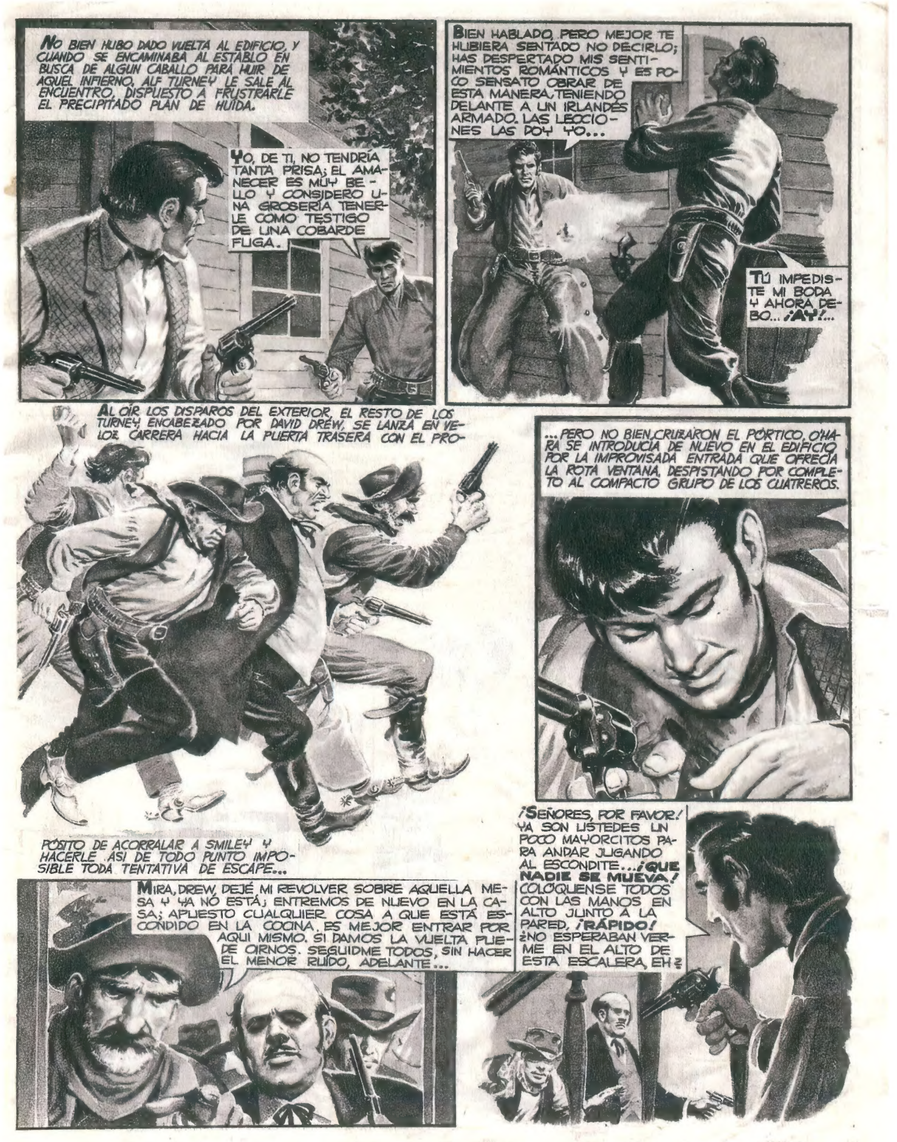
Cuto, un español en EE UU

El nuevo Cuto era un preadolescente español que vivía en Estados Unidos y que, dedicado más o menos al periodismo, aprovechaba cualquier oportunidad para meterse en líos, ejercer sus dotes detectivescas y vivir aventuras que le permitían desde pilotar un avión a viajar por todo el mundo. Blasco aparcó el grafismo caricaturesco de la etapa anterior de Cuto para centrarse en un dibujo realista que, de forma evidente, estaba inspirado por el Alex Raymond de *Flash Gordon*. No fue fácil para Blasco ilustrar las primeras entregas del nuevo Cuto, entre otras razones porque, ante la escasez de papel de la época, tenía que dibujar los originales sobre un papel muy precario que servía también como cliché para imprimir, lo que le impedía hacer correcciones. Las aventuras de *Cuto* publicadas en la colección regular y los almanaques de *Chicos* entre 1940 y 1945 llevaron al personaje de Estados Unidos a Egipto, pasando por la India y Alaska, viviendo argumentos con algunos toques de géneros como el fantástico o el deportivo, incluyendo su aparición como "héroe del aire" en una historia aparecida directamente en formato de libro en 1942 y titulada *El Pájaro Azul*.

Desde 1945, el dibujo de Blasco evoluciona de forma ostensible; de hecho, es entonces cuando está más cerca del Raymond de *Flash Gordon*, pero también cuando empieza a apuntar una personalidad propia, que desarrollará plenamente a partir de la década siguiente. Precisamente entre 1945 y 1947 aparecerán en *Chicos* dos aventuras largas de un Cuto ya adolescente que se convertirán, por la calidad del dibujo y argumento, en las que mejor definirán esta serie: "Tragedia en Oriente" (1945-1946) y "En los dominios de los Sioux" (1946-1947). Blasco seguirá escribiendo y dibujando nuevas entregas de *Cuto* para *Chicos* hasta 1950, y en la segunda etapa de la revista en 1951. Al mismo tiempo, y para otra revista dirigida por Consuelo Gil, *Gran Chicos*, realizará diversas historietas cortas de este personaje entre 1945 y 1949.

Jornal do Cuto

El cierre de la segunda época de *Chicos* en 1952 deja a Cuto huérfano, al menos hasta 1953, cuando Blasco reemprende la serie, esta vez en la revista *Boy*, donde publicará la historia "La herencia misteriosa", que quedará sin finalizar a causa del cierre de esta cabecera. Pero *Cuto* volvería al papel,



En esta página de la aventura de Cuto "El junco de Sing" (Chicos Almanaque para 1949, *Ediciones Chicos, diciembre de 1948), la impronta de Raymond se mezcla con la de Milton Caniff*

Primera página del n.º 1 del cuadernillo apaisado Episodios de Guerra *(Ediciones Augusta, 1948), una colección de tan solo tres números con la II Guerra Mundial como telón de fondo y primera colaboración entre Jesús Blasco y sus hermanos Alejandro y Adriano*

En una curiosa revista de género wéstern con dos fotonovelas, una narración literaria por entregas y dos historietas, Jesús Blasco se atrevió a dibujar varios capítulos de Smiley O'Hara (personaje que había creado para la cabecera El Coyote*) con la compleja técnica de la aguada (*Cimarrón, *n.º 6, Ediciones Plaza, 1952)*

Reproducción del original de la portada del n.º 1 de El encapuchado *(Ediciones Clíper, 1949), una serie policiaca de cuadernillos apaisados escrita por Guillermo López Hipkiss y dibujada por Adriano Blasco*

esta vez en Portugal y gracias a una revista que llevaría su nombre, *Jornal do Cuto*. Publicada entre 1971 y 1978 por Portugal Press, esta publicación semanal incluiría desde historietas de autores portugueses (E. T. Coelho, Raul Correia, Vítor Péon) a británicos, pasando por una larga lista de *comic strips* estadounidenses (entre ellas, *Flash Gordon*).

De *Cuto* se reeditaron algunas historietas de *Chicos* y tres aventuras originales: "Hampa Mundial Inc.", "Pesadilla" (realizada con Alejandro Blasco) y "S.O.S…. Petróleo!". En 1974, y esta vez para la revista española *Chito*, Blasco retomaría y ampliaría "Hampa Mundial Inc." y publicaría algunas historietas de una página con el título de "Cosas de Cuto". La última aventura de este personaje de Blasco fue publicada en 1984 en las páginas de *El Periódico de Catalunya*, "Cuto y la magnífica estocada `Gruyere´".

Nadie es profeta en su tierra

Volamos a 1940 y a *Chicos*. Blasco, además de *Cuto*, ilustrará diversas historietas de aventuras y ciencia ficción como *El país del oro negro*, *La escuadrilla de la muerte* y *El planeta misterioso*, y para la revista *Mis Chicas*, fundada en 1941 también por Consuelo Gil y dedicada al género femenino, creará otra extraordinaria serie, esta de fantasía, *Anita Diminuta*, que realizará hasta 1949.

Dibujante prolífico, Blasco colaboró activamente en el mercado del tebeo español tanto en obras humorísticas como de aventuras, wéstern, ciencia ficción o bélicas, en publicaciones como *Cuadernos Selectos* (1941), *El intrépido Arizona* (1942), *Alcotán* (1951), *Cimarrón* (1952), *Yumbo* (1953), *Aventurero* (1953) o *Episodios de Guerra* (1948), donde colaboró con sus hermanos Alejandro y Adriano, también historietistas. Ante la falta del material original, en 1945 dibujó dos páginas de *Flash Gordon* en la revista *Leyendas* de Hispano Americana de Ediciones para unir dos episodios de Alex Raymond.

En 1954, ante una crisis en la industria de la historieta española, Blasco se dedica a la ilustración de libros y cromos, pero no tarda en conseguir trabajo en la editorial británica Fleetway, donde supieron apreciar la ya alta calidad artística de un dibujante experto en la planificación y especialmente dotado para el grafismo realista, con un gran dominio del claroscuro y las figuras. Por entonces, Blasco es ya un historietista de estilo más personal, deudor de Raymond, en efecto (como también, en parte, de Milton Caniff) pero con un trazo inconfundible. Pronto, sus hermanos Alejandro y Adriano (con trayectoria propia) se unen a él para configurar lo que se conoce como la Factoría Blasco, un estudio en el que realizaron miles de páginas para mercados foráneos, con obras comandadas por la firma de Jesús, pero realizadas por los tres. Alejandro Blasco (1928-1988) ya había publicado en *Chicos*, *El Coyote* o *Florita*, mientras que Adriano Blasco (1930-2000) había hecho lo propio en cabeceras como *El Coyote*, *El encapuchado* o *Florita.*

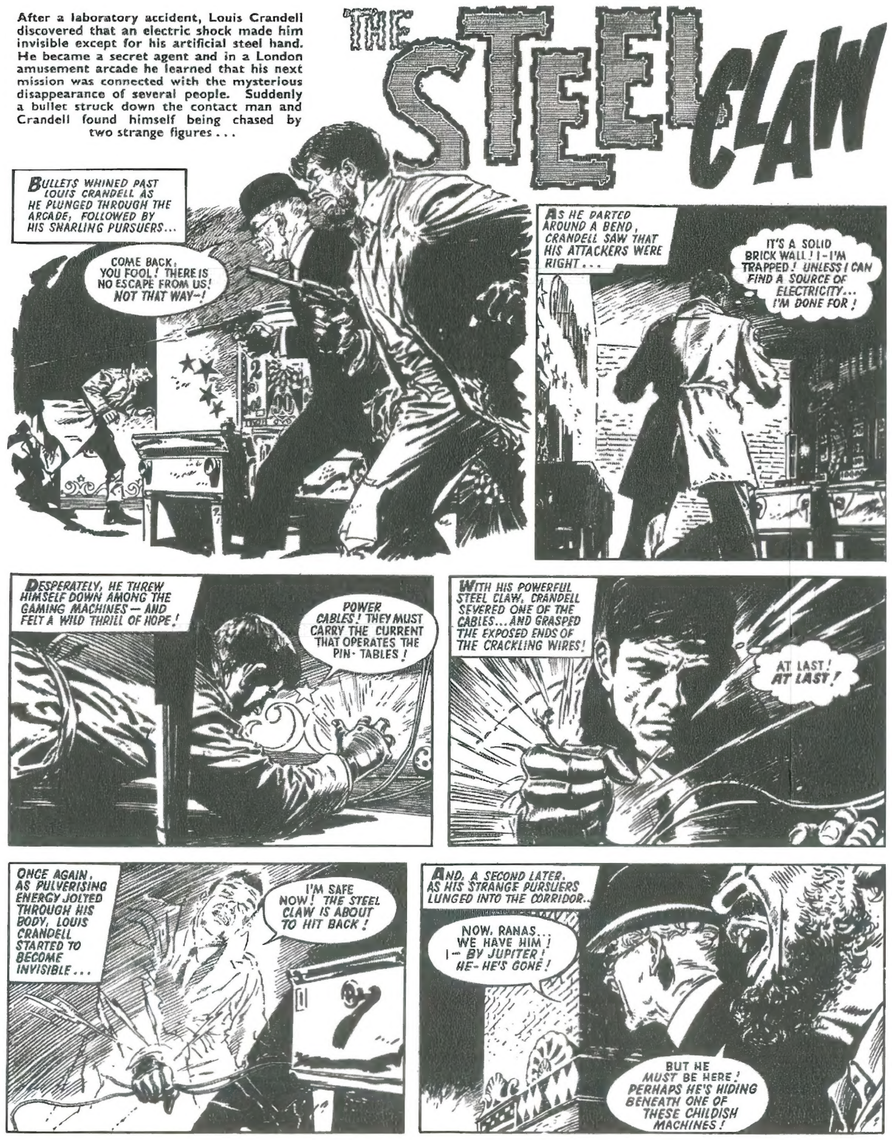
De Gran Bretaña a EE UU

Los trabajos de los Blasco, de géneros como el romántico, el bélico, la aventura, el wéstern, el policiaco o la fantasía, fueron publicados especialmente en el Reino Unido, donde aparecieron en revistas como *Mirabelle*, *Ranger*, *Comet*, *Lion*, *Sun*, *Valiant*, *Teddy Bear* o *Action*. Trabajando siempre con guio-

Página de Vengeance Trail *dibujada por los hermanos Blasco y publicada en 1962 en la revista británica* Eagle *(Hulton Press); se trataba de la adaptación de una novela de Max Grand que fue publicada en España en la colección* Héroes Modernos *de Editorial Dólar entre 1964 y 1965*

nistas ingleses, suyas son series muy recordadas por los jóvenes lectores británicos como *Billy the Kid*, *Buffalo Bill*, *Blackbow*, *Moctezuma's Daughter*, *The Indestructible Man*, *Dick Turpin*, *Rob Riley* o *Edward and the Jumblies*. Los hermanos Blasco destacaron especialmente en el mercado del Reino Unido por la serie *Steel Claw*, iniciada en la revista *Valiant* de la editorial Fleetway en 1962. Era una saga de fantasía protagonizada por Louis Crandell, asistente de un científico que tras perder su mano derecha y colocarse una prótesis de metal, sufre una descarga eléctrica de alto voltaje que le permite volverse invisible durante un breve periodo de tiempo… a excepción de su mano artificial. Inicialmente, Crandell usa su poder para delinquir, pero con el tiempo se convierte en un héroe que combate al crimen, llegando incluso a unirse al servicio secreto británico.

Steel Claw fue concebida por los editores Ken Mennell, Jack Le Grand y Sid Bicknell, y desarrollada por guionistas como Ken Bulmer y Tom Tully. Los Blasco dibujaron esta popular serie hasta 1973, saga que fue publicada en España desde 1964 por Ediciones Vértice con el título de *Zarpa de Acero*, en unas ediciones en formato bolsillo de "novela gráfica para adultos" cu-



*Con guion de Gardner Fox, Jesús Blasco compaginó su arte con el de otro grande de la historieta, John Romita, en la historieta de terror "Five Claws to Tryphon" (*Vampire Tales, *n.º 2, Marvel Comics, octubre de 1973)*

yos dibujos, por desgracia, fueron retocados y manipulados para adaptarse a ese formato (originalmente, eran páginas de DIN A4), aunque las primeras y espectaculares portadas fueron realizadas por el mismo Jesús Blasco. Blasco y sus hermanos colaboraron también mediante agencias o directamente para editoriales belgas, alemanas, italianas, suecas, francesas y estadounidenses. En el popular semanario belga *Spirou* ilustraron la serie wéstern *Los guerrilleros* (con guion de Miquel Cussó) y la primera entrega de la aventurera *Paul Foran* (creada por José Larraz y luego dibujadas por Jordi Bernet); para la revista alemana *Pip* se ocuparon de la serie de humor erótico *Otto Pip* (1982); en Italia publicaron series deportivas (*Mister Kappa)*, de aventuras (*Yoshitune el Samurai*) y una adaptación de *El libro de las maravillas* de Marco Polo (editada en España en la colección *Joyas Literarias Juveniles* por Bruguera); para Suecia dibujaron la serie de aventuras selváticas *Tumac*; el mercado francés acogió *Une Bible en bande dessinée* (con guion de Clau-

Una de las portadas ilustradas por Jesús Blasco para la primera edición española de The Steel Claw *(*Zarpa de Acero*, n.º 8, Ediciones Vértice, 1965)*

The Steel Claw*, escrita por Ken Bulmer y Tom Tully y dibujada por la Factoría Blasco, fue publicada en* Valiant *(Fleetway) entre 1962 y 1973*

Primera página de Tallaferro, *de Víctor Mora, Adriano y Jesús Blasco, saga histórica aparecida por vez primera en el diario* Avui *en 1987*

de Moliterni, 1985), y en Estados Unidos su firma apareció en revistas de terror como *Vampire Tales*, *Monsters Unleashed!* y *Creepy*, ilustrando guiones de, entre otros, Larry Lieber, Gerry Conway, Gary Null o Bob Toomey.

El retorno

Aunque muy ocupado en sus trabajos para estos países, Jesús Blasco volvió al mercado español. A inicios de los años ochenta dibujó varias historietas de aventuras escritas por Andreu Martín (*Dulce frenesí: Operación Hot Dog*, *Operación Número Zeta* y *¡Busca a Joe Grigio!*) y publicadas en revistas infantiles y juveniles de Editorial Bruguera. Para esta misma editorial, los Blasco recibieron el encargo de resucitar a un personaje clave de la historieta española, el Capitán Trueno, en diversas aventuras aparecidas en *El Capitán Trueno* en 1986 con nuevos guiones de uno de sus creadores, Víctor Mora. Un año después, Adriano y Jesús Blasco inician, también escrita por Mora, la saga *Tallafe-*

Página del primer Tex ilustrado por los hermanos Blasco con guion de Claudio Nizzi, Il ritorno della Mano Rossa, *segunda parte de* Delito al "Morning Star" *(*Tex *n.º 308, Sergio Bonelli Editore, junio de 1986)*

rro, publicada en el diario *Avui* y recopilada en cuatro libros publicados entre 1987 y 1989 protagonizados por un almogávar catalán de inicios del siglo XIV. En 1987 Jesús Blasco ilustraría una nueva serie, *Zacarias Grimm*, que mezclaba las aventuras con la fantasía, y que guionizada por Mariano Hispano se publicó en el periódico juvenil *Primeras Noticias*. Paralelamente, los hermanos Blasco cerrarían sus colaboraciones para mercados extranjeros en la editorial italiana Sergio Bonelli Editore con seis aventuras de *Tex* (1986-1994), un wéstern muy popular en su Italia natal, escritas por Claudio Nizzi y Michele Medda, y una entrega de *Martin Mystère* (1994) con guion de Sauro Pennacchioli. En suma, una dilatada y espectacular trayectoria la de este historietista e ilustrador (también pintor en sus ratos libres), que recibió diversos galardones a lo largo de su carrera en prácticamente todos los países en que publicó, y entre los que destacaremos el premio a la mejor labor profesional del Club de Amigos de la Historieta en España, el Yellow Kid "una vita per il cartooning" en Italia y el nombramiento de Caballero de las Artes y las Letras en Francia.

Antoni Guiral